

576.FT

576 KONZOL



AMIT KÍNÁLUNK:

GT 64 • N64

BANJO KAZOOIE • N64

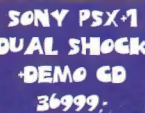
HEART OF DARKNESS • PSX

COLIN MCRAE RALLY • PSX

**KÉSZÜLJ FEL ÉLETED
LEGNAGYOBB BUNYÓJÁRA!**

TEKKEN 3 • PSX

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvéssel érvényesek!



PLAYSTATION



NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

[illegible]

SATURN CD-K

	Foggy	Alcides Jr		
BLACK FIRE	13990.	7990.	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990. 7990.
CRIME WAVE	13990.	7990.	SHINOBI X	9990.
CRUSADER NO REMORSE	7990.		SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990. 7990.
EARTH WORM JIM 2	7990.		VIRTUA RACING	7990.
FIFA 97	13990.	7990.	VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.		WRESTLE MANIA ARCADE	7990.
KEO 2 FLYING SQUADRON	13990.	7990.		
NEED FOR SPEED	13990.	7990.		

AKCIÓ! 7990 FT/DB

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



TARTALOM

Hírek.....	2
Konami újdonságok	4
Clock Tower (PSX)	5
Heart of Darkness (PSX)	6
Vigilante 8 (PSX)	8
N2O (PSX)	9
Wetrix (N64)	10
WCW Nitro - Poy Poy (PSX)	11
GT64 (N64)	12
Circuit Breakers (PSX)	13
Colin McRae (PSX)	14
Banjo-Kazooie (N64)	16
Tommi Makinen - J McGrath Super Cross 98 (PSX) ..	18
Blasto (PSX)	19
Tekken 3 (PSX)	20
Cruis'n World (N64)	22
Csevegő.....	23
Alundra (PSX)	24
Vs (PSX)	26
Dead or Alive (PSX)	27
Lel-Tár.....	28



Colin McRae



Dead or Alive



Tekken 3

Banjo-Kazooie

Heart of Darkness

Uelzas

You make me laugh, techie one!
The one has the power to stop me now!
Especially not a miscreant woman.

Alundra

aktuálisok

Phuuuuu, ki a fene látott be ennyire! Azonnal tessék kidobni ezt az örült kázművelést! Habár nem tudom, hogy a megjelenés napján is tombolt-e még a kánikula, de most annyira bíka meleg van, hogy alig van kedvem kapcsolni a PlayStationt. Habár... amióta megérkezett a Squaresoft szereltes-csomagja - benne a Final Fantasy 8 rövid videoklippjével és a Final Fantasy Tactics játékkal -, szíval azok más színeben látom a világot. Rágtam meg is született az ötlet: elindított egy új rovatot, melyben kizárólag NTSC-s játékkal fogok foglalkozni. Van ugyanis egy tóna olyan anyag, amely csak Japánban vagy az USA-ban jön ki, így az európai játékos szinte sanszotlan hozzáférni. Vagy csak hónapok múlva...

Gondolom észrevettétek, hogy a belső forma apróbb változtatásokon ment keresztül, beirizáltuk CSEVEGŐ vonalunkat is, melynek végén ezúttal Dr. Bagó Péter válaszol a hirtelkezéssel szűnni nem akaró kérdés-áradatra. Nyereményjátékunkra pontosan egy tóna megjelést érkezett (nehéz hittem, hogy csak én olvasom a Konzolt), tehát a hónap utolsó napján sorsolunk. A nyertesnek neveit a szeptemberi számunkban találjátok majd meg, amely terveink szerint szeptember 23-án jelenik meg. E havi sárgáinkat a tartalomban kiemelve láthatjátok, a gyengébbek kedvéért. Csűrő...

Martin

576 KONZOL
A HÖRÖGELTETŐ JÁTEGOK
HÁZÁRKA
Az eddig megjelent
számokhoz még nem késő
megrendelni!

Compos: 576* Kft. 1389
Budapest, Postafiók 132.



Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

indványban megjelent szöveges
ilustrációk anyagok
melyek minden valódi újra felhasznál-
lás csak a kiadó engedélyével
széles. ISSN 1417-9298
rész: Zrínyi Nyomda Budapest
2520-06-22
tulajdonos: Balogh Zoltán
szerkesztő: Martin
Tör: Molnár Dániel
vezető: Höl
módi előkészítő:
maros Benita
lapátok: Recent Kft.
7 a Compag Kft.,
7 Budapest,
golyó, utas 17.
Höl: 1389 Budapest,
132.
mázi a Hírkerít,
14 de alternatív
széles
kiszéles: 576 Kft.
nyomda Kft.,
9 Budapest,
132.
all: 07660@vire.hu
1997
kés 3

HÍREK

playstation

R-TYPES

Az R-Type kétség kívül a játéktörténelem egyik leg-híresebb, korszakalkotónak és ünöröknek számító, immár klasszikus ívoldódózó játéka, a Virgin most arra készült, hogy egy "dupla csomagban" (de egy díszben) kihozza a játék 1-2. epizódját, hogy a hi-alalobb játékosok is megismerkedhessenek vele. Szeptemberig kell csak várni, és már írhatjuk is a Bydo birodalom szörnyeit!



R-TYPES



R-TYPES

MOTO RACER 2

Újéjszakai egyújdán érkezik meg a baltalaz az Electronic Arts sikeres motorversenysorozat folytatásként. A játék újdonsága a pályaszakasz és a két játékos (osztott képernyő) üzemmód lesz. Motorozhatunk esztben, hóban és tornádóban is.



MOTO RACER 2



MOTO RACER 2

FUTURE COP: L.A.P.D. 2100AD

Szeptember közepére igért az Electronic Arts futurisztikus rendőrájátékát. Az 1-2 személy által játszható, analóg irányítást támogató anyag az új része a "Strike" sorozatának (Future Strike)!! A játékban egy lépegető irányítunk, amely képes átalakulni a plusz több mint 30 félére egyből a rendelkezésünkre. Újdonság ugye a 2 Player mód, ahol egymással és egymás ellen is küzdhetünk. A játékban Los Angelesben játszódik, változó körülmények között, valós idő nyelvekkel ábrázolással. A kultúrák: Szofia, véd, és moraj átletben!



FUTURE COP



FUTURE COP

SPYRO THE DRAGON

Már itt van szarkasztóregiónkben az új 3D-s szuperzáró játék, a Spyro! A Sony még karácsony előtt piacra akarja dobni az anyagot, amely (ha hisztiek nekem) SOKKAL jobban néz ki, mint a Croc. Teljesen jól játszható, nagyon aranyos és ami a lényeg, hatalmas méretű. Ezen a programon ismét eldőlhetnek egy jó ideig a mészáros stílus szerelmesei.



SPYRO THE DRAGON



SPYRO THE DRAGON

BRIGANDINE

A karácsonyi piacra számja az Allus új stratégia-háborús játéka. A Brigandine azoknak készült, akik szeretik a klasszikus, fordulás rendszerben működő harci játékokat. A misztikus világban játszódó sztoriban hadvezérek küzdenek egymás ellen, hatalmas hadseregekkel vezelve. Min az a léptékelő is kölel, a program szörnyeiben is bővelkedik fog.



BRIGANDINE



SHAOLIN

A leginkább verekedés játékaikról ismert THQ tovább folytatja bevált szokását – most egy Shaol Lin környezetben játszódó anyagon dolgoznak. A szűl érdekessége az lesz, hogy akár három ember is nyomonkövethető, de melletük öt gépi ellenfél ellen is (minden fél erő mutat, hogy az lesz az új trend). Az játék valószínűleg novemberben érkezik meg



SHAOLIN

T'AI FU

Ebben a játékban minden az állatokról szól. Te egy tigris vagy, T'ai, a Tigris klán utolsó sarja. Az a feladatod, hogy megakadályozd a legyőző "Soknyomást", s így elindul helyre az univerzum békéje. Ha legyőzöd egy másik állatot (leopárd, macska, stb.), megmutatod annak külsőállását. Tárgyakat vehetsz fel, 20 pályát kell bejárnod, 5 föléleméssel. A játék nem biztos, hogy még az idén megkezdhet hozzájárni.



T'AI FU



T'AI FU

O.D.T.

A Pignosis még emlékszik a régi szép időkre, amikor például az Another World is debütált. Azóta sok hasonló 3D-s is napvilágot látott, de valahogy egyik sem hozza azt a nagy újítást, mint az AW ("egykorlatos" játék). Eppen ezért a cég egy döntést, egy hatalmas és teljesen realisztikus világot készített. A játékban négy szereplő közül választhatunk (katonai, csaj harcos, vándor zsoldos, varázsló), és egy misztikus gyönyörű hely megismerhet. A körülmények levél világos, határozott interakció, életteli tel. A négy karakter négy különböző fókuszússal rendelkezik, logikai feladatokkal és sok-sok harcossal. Persze mindez klasszikus poligonokkal ábrázolva. Jövde.



NASCAR 99

Szeptember végén, október elején érkezik meg az új Nascar játék. Az Electronic Arts megpróbálja ki-készíteni az előző epizóddal hírnevet eljuttatni, és legalább akkora siker alaknak majd elérni, mint amilyen a Codemasters TOCA-i volt. Vajon sikerül majd nekik...?



NASCAR 99

OMIKRON

Egy ismeretlen francia csapat készíti ezt a akciokaland játékot. A 3D-s anyag a Blade Runner és a Tomb Raider keretében, a sztori és a játszhatóság tekintetében. A játék hatalmas, a történet izgalmas. Vágtelen helyszínek, utcák, sok-sok felfedezés, mászóds, közlekedési eszközök. És ami a legutolsó: reinkarnáció! Ha meghal, visszatérhetsz egy másik férfi, egy nő, de egy gyermek(!) testben is. Állítólag novemberben.



OMIKRON



OMIKRON

ALL STAR TENNIS '99

Az UbiSoft gondozásában készült az első igazán N64 tenisz játék. Még annyira kezdeti stádiumban van a dolog, hogy nem is tudtak olyan képet küldeni, amint karakterek is vannak (de azért a pályák kidolgozatosságából már lehet sejteni valamit). A játék hardverezése az összes nagy játékos és helyezett. A megjelenés után már decemberben várható.



ALL STAR TENNIS '99



ALL STAR TENNIS '99

TONIC TROUBLE

A hetekben várható a legfurább N64-es játék, a Tonic Trouble, még mindig az UbiSoft végzőségei alatt. A játék erőssége a páratlan ritkító képregény-grafika (szürreális stílusban), a real-time animáció, és a szuper zene. A kőszereplő Ed, akivel egy elképzeltetlenség világban kell (főbbek között) logikai feladatokat megoldani.



TONIC TROUBLE



TONIC TROUBLE

HYPE - THE TIME QUEST

Alig akartam hinni a szemnekem, amikor meglátottam ezt az UbiSoft játékosait. A főszereplő ugyanis azok a Playmobil figurák, akik a legtöbb barátom voltak gyermekkoromban. Nos, ebben a szupi kis játékban egy kalandi irányítunk, teljesen egy Playmobil világban. Ötven különböző karakterrel beszélhetünk, embertől ugrik, fűt, vizesít és még a városunk földjét is kovácsol. A grafika gyönyörű, és nosztalgikus szempontból mindenképpen kellemes esemény lesz az a szuffi. Karácsonykor



HYPE - THE TIME QUEST



HYPE - THE TIME QUEST

RAYMAN 2

Rayman újra száguldos - novemberbeni megjelenése a Nintendo 64 játékosok nagy öröme. A játékosként ismét legyőzhetjük karakterének új kalandjait először N64-es eszközökön, megismerhetjük 3D-s formában. Raymannek 10 területet kell befutnia (plusz négy rejtegetni), megszüntethetjük a mágia hatalmát, és a főbéli Káoszok ellen küzd. Az új kalandok kalandosabbak, de még mindig a legfontosabb, hogy a játékban a karakterek újabb és újabb formákba öltözhessenek, és a játékban a karakterek újabb és újabb formákba öltözhessenek.



RAYMAN 2



RAYMAN 2

S.C.A.R.S.

Kőszereplőként után 3000-ban járunk. A Földet már nem emberek irányítják, hanem különleges intelligens szuper-szuperintelligencia. A kilenc masina megpróbálják az emberit feladatokat megoldani, mint a földet, a győzelmet, a boldogságot és az unalmat. És ezek a gépek unják a semmittevé, tehát egy új játékot eszelnek ki, melyben bíró gépek versenyeznek egymással, győztesek győztesek feladatait. Unalmas unalmas, győztesek versenyeznek és boldogság, ha nyernék (játszunk az emberrel). Nyolc pályán száguldozhatunk, kilenc közül közül választhatva. Természetesen egyszerre négyen is nyomulhatunk, tucatszám halálra fogynak közül választhatva. A megjelenés októberre várható.



S.C.A.R.S.



S.C.A.R.S.

GLOVER

A Hasbro Interactive első N64-es címe egy 3D-s kalandjáték lesz, amely két különböző világban játszódik (és a Mario-hoz is látszólag nagyon hasonló). Egy kesszélyű irányítunk, amely győzelmet érhetünk elvevélve mindenkihez, hogy azokkal a helyettesítők egy magukkal kasszá. A próg először meg az idén szeptember, ha hinni lehet az E3-as hirdetéseknek, az irányítás még mindig nem problémák. A cég azt mondja, hogy ez csak a kezdetek csak most van, melyek még nem fejezték be.



GLOVER



GLOVER

WILD METAL COUNTRY

A Gremlin-DMA Design produkciójában készült az a multiplayer tenisz játék. A sztori szerint három bolygó csatáik egymással, rengeteg különböző taktikát (még is). Világokhozhoz is vannak különböző taktikákhoz. Egy csomó féle fegyvert használhatunk, miközben mozdulni egy harcot vívunk a 3D-s térben. A próg N64-es verziója a PC-n leggyorsabban, talán a jövő év elején.



WMC



WMC

RUGRATS

Hát nézzétek meg azt az edes kis pótlót - a főszereplője a Rugrats című játéknak, melyet egy ismeretlen forrásból csopolt ki. A próg egy nagyon sikeres, nálunk még nem volt az amerikai TV szórakoztatójáték. A kőszereplő a N64-es megjelenésének az 1999-es tenisz játékból jön a PlayStation és a Gameboy. A kőszereplő egy csomó irányítunk, mindent az ő szeméből látni.



RUGRATS



RUGRATS

JEST

Mostanra várható az Ocean érdekes mászóslátvány kalandjátéka. A Jester egy olyan "humoros" világban bolyongunk, ahol a karakterek a cirkuszokból ismert vesztés hódok (bohócok, szorgosítók, vortások) lesznek. Az a feladat, hogy legyőzzük a legbővebb gonosz, aki mostanában folyamatosan ólva felelőket az emberrel, és mi legyünk a legbővebb mulató, a Jester! A Jester világában kisebb mikro-világok vannak - ezek lehetnek hódok, hódok, hódok, de a karakterek szellemiállapota is. A játék első demója az E3-on látható lett. Hódok éppen Chicagóban működik, az az szűz - nagyon atmoszféri. A játék minden helyre szerint a karácsonyi piacra jön majd ki.



JEST



JEST

GAMEBOY POCKET KAMERA + PRINTER

Végül nálunk is kapható a Nintendo legújabb találmánya, a kis, borsos árú, de mindenképpen egyedi Kamera. Nos, volt alkalomunk tesztelni ezt a kis kényes, és elég érdekes dolgokat művelni vele. A lényeg tehát az, hogy a kamerát (amely egy "golfabból" áll) beillesztjük a kameraállványba. Ezután bekapcsoljuk a rendszert, és a kamera a felvételt a felvételi helyre irányítja (a képernyőn, hogy Super Gameboy esetén a TV-n látszik a képet), majd csinálunk egy képet. Képeinket tetszés szerint rendezhetjük, gyűjthetjük és tárolhatjuk (az a fotóalbum). De akár át is raktározhatjuk Van ugyanis a programban egy rajzoló-szerkesztési funkció is, amelyen különböző mósok effektusokat vihetünk a képre. Lehetőség van a képek animálására is, sőt szorozatok esetében egész szép kis animációkat készíthatunk. Azonban (ha például egy arcát a képernyőre be is illesztjük) képre lehetünk készíthetünk (jötték is, így mondjuk a saját fejünkre ládázhatunk egy kis ruhát). Ha megveszünk a printer-t, akkor pedig mindent könnyedén ki tudunk nyomtatni (kár egész olcsók képekkel is).



KONAMI E3 ÚJDONSÁGOK



KONAMI játékokkal rendszeresen találkozhattok az 576 Konzol lapjain, akár teszt, hír vagy előzetes formájában is. Nem hiába, hiszen ez a cég mindig kiadott valami elképesztő sikerjátékkal. Az alantai E3 kiállítás egyik legizgalmasabb standja volt a Konamié, ahol mind a Nintendo 64, mind a PlayStation tulajdonosok megtekinthették a cég eljövendő újdonságait. Mivel a Hírekben már találkozhattok készülékeiben levő Konami stufokkal, ezért most csak olyan játékokról írok, melyekről eddig még nem esett szó. Illusztrációként pedig (nem tudtam megállni) Metal Gear Solid képeket használtam (remélem csíptek őket).



C - The Contra Adventure

Talán többen emlékeztek még arra a fantasztikus lövöldözős játékra 1987-ből, melynek Contra volt a neve. Nos, még az ősszel megjelenik a klasszikus játék új feldolgozása, melyben most már 3D-ben írhatjuk az idegeneket. PlayStationre.



Survivor

Alig van Nintendo 64-re jó akció/kalandjáték, de talán a Survivor majd az lesz. A játék sci-fi témájú, egy furcsa genetikus "megtervezett" karaktert irányítunk, akivel meg kell szökniük egy lezuhanó idegen űrhajóról. Nintendo 64-re.



Kensei - Scared Fist

Játéktermi minőségű verekedős anyagnak hirdetik a Kenseit. Alkitalag ez lesz az első igazán simán és életszerűen mozgó játék Nintendo 64-re. Érdekes funkció, hogy a CPU megfigyeli majd a játékos küzdőstílusát, és aszerint alakítja ki taktikáját. Nintendo 64.



G-Shock

Úgy látszik, divat lett mostanában a vízalatti világ, mert a Konami is készíti saját búváros anyagát. A játékban hajóroncsokat, barlangokat kell felfedezni, mintha csak mi merülnénk alá valamelyik tengerbe. A sztori egy hatalmas, II. Világháborúban elsüllyesztett hajó körül bonyolódik. PlayStation.



comes in 9.3.1998



© 1987 1998 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

1986-ban a híres Barrows családban egy kispár született:ők Bobby és Don. Már születésükkel érezhető volt az a furcsa gonosz erő, ami megszállta a fiúkat. Amikor még senki sem sejtette, hogy éveikkel később a porontyokból vérengző gyilkosok lesznek. Történt ugyanis, hogy kezdték elszaporodni a mendemondák egy bizonyos állós gyilkosról, aki egy hatalmas ólával a kezében mészárolja az ártatlan embereket. Az érdekesség az, hogy amikor egy fiatal lány (név szerint Jennifer Simpson) összeakadt ezzel a Scissorman-nel, sikerült is felbáboztatnia. Amikor visszatért a városba senki sem hitt neki, s Jennifer már maga is kezdte azt hinni, hogy csak bekapzelle magának az egészét. Aztán egy szép napon 1995-ben az állós gyilkosságok úrra kezdődtek.

Itt kapcsolódunk a játékba, amikor is Jennifer úgy dönt, hogy elmegy egy pszichológushoz. Az eddig ismeretlen, vagy legalábbis nálunk nem annyira ismert ASCII Games gondozásában jelent meg ez a vérfagyasztó játék, melynek jellegét tekintve egy igen erős horror-akció-kaland elemeket magába ölelő anyag. A rengeteg szöveges rész mellett, nagy szerepet játszanak az ujdözsés és menekülés

EGY ALIG ISMERT JÁTÉK
AMELY A RESIDENT EVIL
MÉLTÓ ELLENFELE

CLOCK TOWER



Pajszerral a kezében, nekem egy Scissorman nem akadály



Úrés maroktaló vícsint már nehézség lesz a dolgom



És egy kép profilból a főszereplőről

Jennifer-t már nem tudtuk megmenteni, ám megkértük még sikerült



részletek is. No de mire jó a játék az, amit horror jelentek is vannak? Hát mindez kiderül a következő percekben az alábbi teszt keretén belül.

A CT két részre bontható. Egyszer a beszélgetős részek kapnak hangsúlyt, amiben a szereplők jól kibeszélik magukat arról, hogy mi is történt, illetve mit tegyünk, ám a másik része egy kicsit érdekesebb. Kalendáriumaink helyszínül üdvözlőhetjük az orvostudomány egyetemét, vagy egy könyvtárat, de mehetünk egy öregember házába is. A furcsa mindig az lesz, hogy megszűnik az áramszolgáltatás, néma csönd honol mindenütt, és egyszer csak a halk, majd egyre erősödő ollopszósság zaja üti meg a fülnket.

Talán nézzünk egy kicsit a kezelés melyebb litaiba. A képen mozgathatunk a nyúlunkat, s amint valamilyen használható dologra bukkunk, a kurzor rögtön alvól mély pölybe, ami körülveszi az adott tárgyat illetve személyt. Egy dolog többször is megvizsgálhatunk, egy személlyel többször is beszélhetünk. Először is

a képen felül láthatunk egy fekete csíkot. Ha ide mozgathatjuk a kurzort, akkor megjelenik a nálunk lévő tárgyak listája. Ezeket néha használhatunk kell adott dolgok, ilyenkor a kis nyílunk felett megjelenik az adott

tárgy piktogramja, s ahol valami igazolmas van, ott használhatjuk is. A kép legalsó részén egy fekete csík található, itt a szereplők monológját, vagy párbeszédét izgathatjuk végig, lévén a játékból az animációkban kívül egy deka hang sem található.

Amúgy kalendáriumaink során néha megszűnik egy reménytelen, ilyenkor figyeltünk mert Scissorman elkezdett követni minket. Ebben a szituációban nem használhatunk semmilyen tárgyat, csak elbújunk, vagy semlegesíteni a gyilkost. És itt jön a képe az, amire igen izgalmas a játék. Anyira változatos, annyira szép az egész, hogy teljesen elolvadok a gyönyörtől. Egész egyszerűen rengeteg módon megszabadulhatunk az álnok gazembertől. Elbújhatunk a dobozokban, bebújhatunk az ágy alá, elrejtőzhetünk egy fa mögött, akkor lejtethetjük egy asztali lámpával, radonhatunk egy létrát, lecsaphatjuk egy esernyővel és meg lövethatunk tovább. Egyre pázban vigyázzunk, ahogyan haladunk előre a történetben Scissorman egyre

okosabb lesz, s egy idő után már nem bújhatunk el kétszer ugyanazon helyen. Ekkor ugyanis felledek minket és kegyetlen vértörtérendez. Van még egy érdekes dolog, amit nevezünk csak "Panic Button"-nak. Ha már végképp nincs lehetőségünk elszaladni, vagy esetleg aszkutába kerülünk, akkor nyomogassuk körül módjára a Negyzet gombot. Ezzel egy időre elszalhatunk a tettes elől. Azonban ez sem tarthat sokáig. Emberünkben van egy bizonyos jóvásemmiről, amit a kurzor színén is lekövethetünk. Ha fehér, akkor semmi gond sincs. Ha már sárga, akkor vigyázzunk, mert már csak egy fokozat van lejjebb, a piros. Ilyenkor nem szabad senkivel sem összefutnunk, mivel menthetetlenül halálra rémszennek. Egy idő után ez az ijesztő magától "elszáll" az emberből. A játék ekkor is egyedülálló, hogy 10 különbszár befejezése van! Alál fogadunk, hogy mennyi részletre bonthatunk a tény és más vég animációt láthatunk. Az A, B, C, D megadások kívül létezik egy úgynevezett speciális E is, ezt úgy tudat elhozni, ha a második köldékesben kihagyod a szabót. Természetesen az A megadás a legjobb, ilyenkor kiderül minden és fokozatos. És itt jön a képe az, amire igen izgalmas a játék. Anyira változatos, annyira szép az egész, hogy teljesen elolvadok a gyönyörtől. Egész egyszerűen rengeteg módon megszabadulhatunk az álnok gazembertől. Elbújhatunk a dobozokban, bebújhatunk az ágy alá, elrejtőzhetünk egy fa mögött, akkor lejtethetjük egy asztali lámpával, radonhatunk egy létrát, lecsaphatjuk egy esernyővel és meg lövethatunk tovább. Egyre pázban vigyázzunk, ahogyan haladunk előre a történetben Scissorman egyre

bár azért még így sem a legrosszabb a lahvány. Ami azt a sok szöveges részi illeti, nem értem, miért nem lehet elnyomni semmit, mindent végig kell olvasni (szertem hiba, hogy nincs beszél), s ez roppant unatko. Am a valódi játék kárpótlás mindenkit a barzongással teli fordultatos horror történetével, mert ennyire hangulatos (játékot én meg nem látam). Aki azt hiszi hogy a Resident Evil 2 egy rémszítő játék, az meg nem látta a Clock Tower-t! Ha összességében nem is a legjobb játék, de hangulatában mindent ver, igazán rettegést biztosít a befejező animációja.

Bogó Péter

CLOCK TOWER

JAVANTASZAG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
KÉNEEONA

1 JÁTÉKOS
24 MEMÓRIABLOKK
EGER

✓ KÉZIRATKÉPZÉSTET ÁRSZÓ
RENEK KALANDJÁTÉK
✓ VALANIVEL 7000 SZÉNY ELVISELTEN
VON A ÉS LEHETETI VOLNA SZÉNY IS

86%

VILÁGREKORD: KÉSZÜLT 1994-1998

JÁTÉKTÖR-TÉNELEM, AVAGY HOGYAN LEHET 1994-ÓTA IZGA-LOMBAN TARTANI A VILÁGOT?

A Heart of Darkness 1996-ban halt meg sok szemében, hiszen akkor volt az, hogy a Virgin egyszerűen megunt az Amazing Studio-s sorozatos boszorkánjátérait a játék befizetésének ellátásával kapcsolatban, s kitélték az utó-csára szegény fiúkat. Ez volt az pillanat, amikor egy világ dőlt bennem össze, ugyanis az akkora már kul-tusszá vált programok ez a végét jelentette. Eleinte még úgy volt, hogy a HOD csakis kizárólag a Saturn csillagját fogja fenyvesíteni. Aztán a kezdeti programozá-si zavarok miatt hamar letettek róla a készítőik. Ekkor úgy állt, csak a PC-s többit fogja szórakoztatni az anyag, am mint fentebb utaltam rá, a Virgin már nem vart tovább és kinevezték közül az Amazing Studio-s csapatot. Ekkor lepett kába az Infogrames és kiadós-a az Oream, a döntöttek el, ha szakad ha nem, így ilyen fantasztikus játékat nem szabad elpusztítani. Idő-közben a fiúk cirka fél év alatt beakadtak egy full PS-ös verzió, s így történetek meg az, hogy közel 5 év fejlesztésünk után 1998 június 30-án végre Magyar-szagra is megérkezett az a játék mely garantáltan megérté a várakozást.

...Szóval ott álltam a Pozsonyi úti boltban, kezemben a repülőtérről abban a másodpercen megérkezett ló-do, s csak meredten bámultam magam elé, al sem hit-tém, hogy tényleg itt van. Miután sikerült megmaghoz

szólítanom egyet, meglepődve láttam, hogy 2 CD tartós-kodik a dobozban, sőt egy 3D kártya is van mellékelve. Ezt a 3D-t azért megmagyarázom. Ez egy egyszerű piros-kék szeművő, amely arra hi-vatót szolgáltatni, hogy az adott jeleneteket ne csak a TV képernyő síkjában, hanem "domborúban", az-az valódi 3D-ban láthassuk. No de elég a szócse-lesből lássuk azt, amiről úgy vélekedtem egy elég kellemes hérvégű tudok majd el-előzni vele.

Főhősünk Andy, aki 10 évesen már komoly időjépeket mag magyaráztam fab-rikált otthon. A csillagok és a bolygók világa mindig is misztikusnak volt az emberiség számára. So-sem mértek fel valójában, milyen picike pont vagyunk a világegyetemben, s történelmünk során meg rengegel a fejlődésünkben. Talán ha lehetne utazni az időben is. Eppen ezek a gondolatok jáltak a fejében amikor fal-eszmélt. Ugyanis ugyanis elmélyedt ezekben a magos-rúpi gondolatok elemzésében, így hát be is szült. Ezt a tanács nem nézik jó szemmel, így hát be is zárták a sötét szekrénybe, azonban is elég várta hogy kitérse-sen a csengőszó hallatára. A suli előtt már várta ked-venek kutyája Whiskey, akivel mindig kimentek a park-ba játszani. Am aznap valami különleges is törté-t. A napot eltekertük valami, amiről teljes sötétbe-barult az egész városra, s egyik pillanattal a másikra Whiskey csak úgy elült az gomolygó kapun át. Na több se kellett nek, futott hazra, s az odig még soha nem próbált időjépeit beüzemelve aludni, hogy meg-keresse Whiskey-t, s elintézte a sötétsgát gaz urát. Per-se nem ment bökkenő nélkül az ügy, már rögtön a leszálólásnál akadnak problémák, s persze a végén még annak örülhetek, hogy egyáltalán megúszta egy bűrről.

Pillanatok a kultuszok magá, így készült Andy életrajza



1. CANYON OF DEATH

Mivel jörganyunk teljesen rones-ek, úgy egyetlen megoldásunk az, hogy megpróbáljuk ki-bele. Rögtön fel is robban, tehát a visszatér kizárva. Induljunk is talán jobbra, ugorjunk át a szakadékokat, s máris észre-fu-

ha-tunk első ellenfe-leinkkel, a gaz árnyékokkal. Ezek úgy működnek, hogy valójában tárgy árnyékai, kicsit brutál-sabbak a kelleltéssel, s akár a szakadékok is be tudnak látni. Tehát irtuk ki a csontházat, ami a kép tetején lóg. Nemcsak az egy fél állja utunkat, álljunk alá és lö-jünk fel. Remélhetőleg a fej beborul a háttérbe, ezzel szabadod teszt az utunkat tovább, am egy halom ször-nyet is szabadít ránk. Továbbmenni így tudunk majd, hogy minden szörnyet leülünk, s csak amikor már tiszta a kép, akkor biztonságosan léphetünk tovább. A hid után egy trükkös rész jön, ugyanis 3 árnyék kecseknék képezi magát és fel akar lélelni. Itt csak ugorjunk át őket a szálváltó (2 X egymás után), majd a maradék kettőt paffantunk is. A következő kép is trükkös. A létrén felmelve a szörny azonnal bekop, így nem manjúnk teljesen fel, hanem áll-junk meg a látra legfeljebb fokán, s várjuk meg míg a tiszta dobozt egy a pedlen, mire falról pát a le-végébe, s ezt a kis időt kihasznál-hatod, hogy feljuss. Lédd le őket, majd távozj jobbra. A kis kőzetek után (megfosztanak a fegyvered-ről), inkább ne is mérgezőld, fuss tovább gyorsan jobbra. Egy ár-nyék vesz üldözésbe, am miután átsétél a vákony hídra a fénybe érve az elhúlik, s bekékesen lep-tésbe a következő képre. Itt a fa-lon kell másznod, s a gyík lesz az,

A felkapott láma karanténban próbáljuk meg az szelvény-szelvényre



am mutatja a helyes irányt. Mivel lesznek olyan ré-tek, ahol ugrálni kell egyes kőzetek között, ezért leírom, hogyan is kell az székszerben vágóknak. Karakterünk csak abban az esetben képes a kiugró-kat, ha az ugrás gombot folyamatosan nyomva tartjuk, s akkor is engedi el, tehát ezekre vigyázni kell. Ha el-

érkezünk arra a képre, ahol egy csontváz lóg van, ugráljunk egy keveset, mire leszakad a heggy egy része s egy csontfarokkal átjutathatunk a kép másik oldalára, ahonnan felfelé menve gyorsan ugorjunk ki a szőlőből, mielőtt bekopna. A csontot hirtelen hasznázza juthat-tunk tovább, s felmászva a sziklákat tetelére, meg is érkezünk a második pályához.

2. SWAMPLANDS

Először is húzzuk meg a kötelet, hogy a kőnehézek ki-nyissa a továbbjutást akadályozó kaput, majd ugráljunk a kőveken. Vigyünk, mert a mocsárban mindenféle gyanús élőlények éheznek. A harapós vírágot úgy jász-hatjuk ki, hogy megvárjuk amíg bekopja a föld kis gu-mót, s ekkor lépünk le a kötéllal. Másszunk fel, s a köte-lekkel langujunk tovább. A következőkben a repkedő ár-nyékok mindig lecsapnak a vízbe, állítsuk csak lebeledni tu-dunk. A fényig kell kiterünk, oda már nem tudunk

A gonosz árnyak támadása után menekülünk el, de sürgősen!



követim. Rántunk le a fenti vírágot a lága részéről a falra, majd a földön lévő zöld plazmába ugorunk bele. Rengőleg kis görös szob-tud el, ennek öröme meüsszünk is fel a balra lévő falon. Itt fent indulunk el jobbra, de várjuk meg, amíg a vírág bekop egy zóldot. Most a kötéllal ugorha-tunk tovább. Ismét köteles akció, am csak akkor ugorjunk, ha már tele a szájja a vírágnak. Elérkez-tünk egy ültározószobába. Pattanjunk fel a tosztszik lejjebb a fránya követek. Sajnos mi is lecsordúnk, cupán egy indo menti meg az életünket. Kezdünk el himbálózni, s a nagy szörny szőlőt támassz ki a falagból, majd mind gyorsabban próbáljunk kiúszni jobbra a partra. A földi misszunk fel, majd húzzuk meg a kötelet, így az ismeretlen birtágló árnyak elűlnek. Megismerkedhetünk. Amigovál, aki el is vinné minket egy biztonságos helyre, csakhogy utközben megfogtunk mindketket és egyedül lepotyosznak egy fura léta.

DARKNESS

3. MAGIC LAKE

A tóban sem vagyunk biztonságban, mivel a gaz árnyékok felelő szörjők a tűzlobdókat. Gyorsan ússzunk is lefelé, hogy megszerezük a speciális erőt. Most jobbra távozhatunk a barlang felé. A falat lelőni a Háromszög nyomvonaláról, majd egy rövid idő után felengedése tudjuk. A következő a virágok és virágok problémája. Ha ilyenek látunk rágnak sajnáljuk, az lesz a továbbiak kulcsa. A magot tudjuk rugdosni, így orrából szörjethetjük őket, majd belőlük virágok duzzadnak. A következő képen a magot kilüldögtet a táborra, majd miután megövezettük, másszunk fel a falon, majd ugrunk a növényre, ismét vízzel szórjuk, ám vízágyazunk kell a kétfaig kell menni víznyomra. Az egyik folyamatosan szíjpot befele egy áramlat segítségével, a másikból pedig ideiglenesen kicsapnak karok, melyek magokkal ragadhatnak. A hiedelmekkel ellentétben figurák igen is meg tud fulladni, tehát időnként nem árt levegőt venni ahol tudunk, erre egyébként az óriási buborékok figyelmeztetnek, melyek Andy száját hagyják el egyre gyakrabban. Hosszas ócskás után kiérünk a portra, s azon a képen, ahol rengeteg virág tárog, látniuk bele a jobboldali házának legközelebb esőbe. Ezután ugrunk egyet, de úgy, hogy meg tudjuk ka-



A gyilkot követve nem lehet probléma a továbbjutás



poszkodni a falon, most az alsó jobb oldali virágba lépjünk, mire az a kidőglik, biztonságosan mehetünk lejjebb. Kacskokkal futunk össze, ami véletlenül szörjéknak esik a falból. Hátmat kell kioldani a továbbjutás. A következő rész egy kisit trükkös lesz. Ott állunk a víz felett, amely fele van csomaj árnyékkal. Menjünk el balra, látniuk kell az árnyékokat, majd szedjük le a növényünket. A magot a harapás virágba, majd amíg kábul, a magot csinálunk magot virágot. Másszunk fel, a balra gresszunk a követ az áróka.

576 KONZOL

A kukorokot látniuk ki, majd a kép szélen tudunk lemozni. Ússzunk jobbra, s a kis alogó végén látniuk ki a követ, hogy a víz szabadon tudjon áramolni. Másszunk vissza fel, majd le a virágban, ám rágnak semmisítik is meg. Rugdosunk a magot jobbra, így az leteszli a másikat, s az elfolyik a vízzel jobbra. Növezzük meg a virágot, ugorjunk ki, s ugyan tovább a kép széleig. Látniuk le, s a magot dobjuk be a vízbe. Az szintén megfordul, s az áramlatot együtt elindul jobbra. Növezzük meg mindkét virágot s tövözzük felfelé. Itt egy "félleveslő" raklival állkálhatjuk a 3 virágot, felmászhatunk és az árnyékokat is leláthatjuk.

A víz alatt csak egy dologtól nem vagyunk biztonságban: a víztől.

Másszunk fel a falon, mire egy rakás szörjőhöz jutunk. Fuszunk jobbra, s gyorsan növezzük meg a virágot. Innen felelő rágnak szörjékeztől az a kis feleketek lrtani. Kifele a kockák megmászásával jutunk, s miután kijutottunk a barlangból, egy kázel a perces animáció izgulhatunk végig, amíg is eljutunk Amigo falujába, csak hirtet megmászhatjuk a gonosz árnyékok. Itt is persze be kell rakni a kettes díszet.

4. SPACE ISLAND

Itt már két dolga kell odafigyelni, mert nem csak a gonosz árnyékok kúsznak a földön, hanem még a levegőben is tüzelnek. A hídral tovább nem juthatunk, ugyanis gonosz módon azt leteszli. Másszunk fel, majd jobbra, s miután a csontváz árnyékát is elintéztük, a kitéllé leledelhetünk tovább. Itt cupán a jobboldali sátséget lödöl le, majd gyorsan mássz fel a létrán. A növényt meg formájában görögdedb a fány kázelbe; most már biztonságosan hozzálátható. Fent a kukorokra s a növények árnyékaira kell vigyázni, egyébként elég nyugis a pályá. Másszunk

felfelé omeddug csak tudunk, innen majd a kép baloldalián kell lemozni. A nagy követ az árnyékokkal megköny, így kinyílik egy kijárat. Rágnak 3 repülő szörjő ródunk ránk, ám látniuk le őket és tövözzük felfelé. Itt a jobboldali másszunk le, majd a következő képen ott az a felfelé. Vigyáznunk kell a lemozdoló törmelékére, mint kiderül 3 bunnit verit a padlót. Likvidáljuk őket, majd minél gyorsabban másszunk felfelé a pécák alól. Fent a hogy tetőjén egy kis szél kódot az egyensúlyunkból, s lezuhanunk a hely lábához.

5. RIVERS OF FIRE

Másszunk le a virágról és induljunk el jobbra. Füstöljünk ki mindenkit, a gombokkal lehet a falat lebontani egy kis időre. A lóvós részén előbb alul kell ugrálni a kiemelkedéseken, majd fent kell végigmászni. A pécák ki kell löni, mert telelegényezi csúszós volámlat a kapzsidókat, és állandóan megcsúsz. Jobbra kell távozni, ahol az árnyékok mindig megzárják a földet, s te leessél - minél előbb lödöl le őket. Előbb menjünk fel, hogy a pécákot, kakorokot meg minden más ki-visszérünk, majd most már mehetünk lent is, izzó az út. Másszunk fel a falon, a dögiket intézzük el, s máris fent vagyunk. Ám még nincs vége, fuszunk jobbra, s a kapzsidók segítségére menjünk le, hogy a magot orrából lökdössük, majd fent, s immár elérjük a kapzsidókat. Itt barátniak elvezetnek erejüket, a sátséget mindent behálózott, nincs mit tenni, mint megkeresni a varzókóvet, amőltől mi is ilyen erősek kerülnék. Itt közben sajnos leessünk is egy barlangba kerülünk.

6. CAVERNS OF DOOM

Itt nincs idő nézelődni, azonnal fusz jobbra le a lyukon, majd ismét jobbra, hogy leessünk. Itt gyorsan növezzük meg a magot, hogy az megállítsa az azonos növekedést, majd jobbra nyomod meg a gombot. Most már lemehet. Virágot fészük, intézz el a szörjéket,

rázókóvet. A ládat a tűz elégeti mi pedig essünk le. Futás jobbra, a lánccal csak sáto, majd essünk le és a kis vójaton másszunk el balra. Miután megnyomtuk a gombot, másszunk vissza, majd az új lépésen fel. Fuszunk a szörjék alól balra egészen az odáig. Itt essünk le, mire bekop minket egy nagy szörjő.

8. HEART OF DARKNESS

Mivel ebben a szörjőben volt a pusztán is, látni csak ki a hosszú Hogg. Ez bizony kipukkadt. Manjünk tovább egészen addig, amíg meg nem találjuk az undorító kis lila szörjéket. Élemondja, hogy 3 darabból összerakhatjuk a varzókóvet. Az első darabkaja rágnak ott van jobbra, míg a másik kettőfő fent kell megküzdeni. A lényeg az, hogy a követeket nem csak saját magunk, hanem a lezer is tudja mozgatni. Miután megvan mind a 3, a dolog továbbra sem akar működni. Persze, az utolsó sátséget azt van a hídral! Irány balra, majd le, s itt már csak az utolsó lépéseket kell megtennünk ahhoz, hogy elérjük a hős áhított darabot. Itt közben megjelenik a sátséget ure s tüzzel dobál, ezt a szörjéket ugrathatjuk út. A negyedik képen Andy behallgatja az utolsó darabot a varzókóba s beledobja a portába. Ezzel a sátséget bírnodat teljes egészenbe alpusztul, ám a sátséget ure magával rántja Andy-á, akiknek még kell küzdenie a sátségettel. Egy szabvány vagyunk, meg a figyerünk sem izele, csak annyit tehetünk, hogy szörjéket ki a sátséget árnyakat, addig, míg meg nem jelenik egy lánynyal, s ezzel kezdetül veszi a 10 perces rázó-animáció...

Szával akkor Heart of Darkness, csak az tudom róla mondani, hogy az animációk, meg úgy az egész játék ragyogó. Ott vannak azok az opró példák, mint amikor kor intabon Andy ure visszatérődző a villamos kapzsidódjáról, vagy amikor a játéban a falon másszik és csak adda teszi a kezét és a lábat ahol repedes, vagy kiugrva van, azaz azok a pillanatok, melyek a játékos soha nem felejt el. Zeneileg is le (londoni színtonikusokkal nem volt nehéz), kinézete is, és tényleg

Tegyük meg le, ha dőgi Van nekem jobb dolgom is annál a mókidnál



Bogó Péter

minden szempontból tökéletesen alkotott az a kis franciaszapot.

HEART OF DARKNESS

ANTONYO
JATEKHATOS
BEVÁRTASSA
KÉNEK

1 JÁTÉKOS
1 HERNÁKLEK
260

ALONZSI RACONK GYONYERŰ
HARVA HÁRÁKÁN MEG
X EZT A 260 EGY KÉPEL VÉGE
ALATT MÁR EL IS FELELTÉK
SAJNOS

93%

Ha már tele van mindened a nyárral, már az is idegesít, ha hozzád szólnak, nincs mivel megmutatnod a világnak, ki is vagy te valójában, akkor egyszerűen szerezz be egy Dual Shock-os irányítót és a Vigilante 8 játékat kedvec gépedbe, s máris elvezetheted a leszármazás a '70-es évek kelős közepén az USA-ban. A szembőlálló felek pedig a két legnagyobb helyi banda: a Vigilantes és a Coyotes.

Az Activision ezzel a fejlesztésével egy igen terhes hangulatú játékkal lepett meg mindenkit, aki szereti az örült autós üldözéseket, vagy a baromi nagy borulások-

valasztható. A Vigilantek oldalán száll harcba Chassey Blue egy keek Rottlerrel, Slick Clyde egy Clydsdale-lel, Sheila egy Sniderrel, míg John Torque egy Jeffersonnal. Ezen autók közül mindegyik teljesen más menethajlajossággal bír, melyeket kiválasztásuknál tekinthetünk meg, ugyanis: gyorsulás, sűrűlényesség és célzóképesség. A Coyotes oldalán áll Laki a 4x4 meghajtású Glenn-jével, Houston 3 a '75-ös Palomina-jával, Boogie autója a Leprechaun, míg Beawox a Stag Pickup-ot vezeti. Ezek lennének az alap autók, a lista a későbbiek során majd kiegészül még negyvel, de ezekért előbb teljesíteniük kell. Szóval, amint megkapjuk az irányítást a menüben választhatjuk az egyedül egyszemélyes harcot, vagy osztott képernyőt. Ezekben belül is több módban versenyezhetünk. Ha egyedül szállunk harcba választhatunk kell, hogy az

megsemmisíthető, széllehető, elpusztítható (fű, micsoda brutális!...), ami nem egy rossz dolog. Autóinkat két nézetből szemlélhetjük, van egy külső és egy belső, ezek közül a Selectivel tudunk váltani. Minden pályán előtt megkapjuk a feladatunkat, hogy az ellen-ségen kívül mit kell meg-hűvőre tennünk, illetve mit kell megvédeleznünk.

Szóval, akkor kezdjük el! Autóinkon egyszerre 3 fegyver lehet, összesen 5 fajta van, melyek közül az egyik egy légi lövedék, akkor van meg egy célkölvető rakéta, van egy ágyú, mely a tétlen helyezkedik el, s van egy rövid hatótávolságú kis rakéta, plusz egy aknakereső szerkezet. Am a legjobb móka az az extrafegyver, mely minden autónál más, például megtalálható a UFO küldés, a méhtámadás, vagy a hangfalból elő-



Kamionnal döngtetünk Las Vegas testvérvárosában a félkárú rabló után

nálhatunk. Például Új Mexikóban minden vadnyugathoz köthető. Tipikus vadnyugati város a vonat mellett, megnézhetjük a postát, a bankot, vagy a szalonit. Persze a vonatot úgy kell érteni, hogy az valójában mozog. Megvan a maga kis sinje, amin nyugodtan végigkötethetjük, hogy aztán le is lökessük róla az állapított csodás fegyvereket. De akár említhetnénk a Las Vegas-nak igen komoly konkurenciát okozó nevada Casino City-t. Ezen a pályán minden a szerencsejátékok köztétek, tele van játékszalonnákkal, benzinkutakkal, óriási robba-násokkal...

Szerintem elég frónk kis cuccot pakolt le az osztalra az Activision ezzel a Vigilante 8-cal, ilyen stílusú játékok még amúgy sem láthatunk PlayStation-on. A grafika, ha nem is a leg-szebb, de legalább látványos, a képek szent-rintem tökéletes (jól működnek a kezek, a gáz), a zene pedig a legkirályabb. A '70-es évek amúgy is vannak jó csengésű kis dalai, de



JÉ, EZ AZ INTERSTATE?

VIGILANTE 8

kat, és az eszméletlenül szép robbanások. Természetesen segédszereink is akadnak, melyek mind romboló hatásúak, vagyis ellenfeleinket megpörkölődnek, hol megégetnek, néha pedig egy akánál találják magukat.

Az intróbeli mindjárt ki is derülnek az ellenfelek – míg az egyik csapat védelem, a másik pedig rombol, valami hasonló lesz a felállítás a játék során is, ahol 8 karakter közül választhatunk. Az elosztás egyenlő, vagyis 4-4 karakter

úgynevezett "sztóri módban" nyomulunk, ahol adott feladatoknak vannak, vagy a "mindenki-mindenki ellen", ahol akár 10-en is nyomulhatunk egyszerre 1. óránban. Ha ketten játszatok, akkor meg csak azt kell tisztáznunk, hogy egymást segítse, vagy egymás ellen szálljak a ringbe.

A játékok nagyon szórakoztató, ugyanis minden épület, vagy terepajty, ami a színén van

csapó szeizmikus rezgések. Rejtlenlőn hangulatos az egész. Tökéletesen megvagyok elégedve ezzel az örült hangulattal, ahogyan az igazán eredeti tervezési pályákon szanaszét lehet löni mindenkit, szerintem ez egy igazán óriási hangulatot árasztó igazán falusi játék. Találhatunk meg sok olyan kiegészítő dolgot, amiket ha állni nem is, de védekezni mindegyikben hatékonyabban tudunk. Ilyen például, amikor rövid időre egy óriási báru véd meg minket az összes becsapódó lövedéktől, vagy amikor az ellenfél célzását elhárítódo mozgá-tunk lesz a célkeresztje. A terep úgy lett kialakítva, hogy elég sok interaktív részletet hasz-



Osztott képernyőn az élvezet nem osztott, hanem duplázott

ezt most egy helyen egy játékban meghallgathatjuk, sőt, mivel CD track az összes zene, akár a toronyból is bömböllehetjük. Szóval hangulatos, jól kezelhető, csak talán egy picit rövid szórakozást nyújtó program a Vigilante 8.

Bogó Péter



Csendes tájkép tavánál, mikrobusszal



A tűz napon tűzők a repülő után

VIGILANTE 8

LENYÁRTÓSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENESÉSSÉG

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYITÓ DUAL SHOCK
ANALÓG JOYSTICK

✓ KISST DEEL DE 16000
GRANDIOSA A 70-ES ÉVEK
KEZEPÉN NAGYON JÓ ZENEVEL
× TUL BOVÉ

85%

576 KONZOL

Nitrous oxid; derül ki az N2O creditjét bönögésze, csak nem igazán, hogy mi végre ez a dinge a GREMLIN játéknak. Ugyanis a nitrous oxid magyarázatát jelent. A progó betétele után hirtelen felváltó a választhatunk, hogy majd kellőképpen megértsük a segítségünkre megjelölő feliratokat. A bevezető intro látványos, bár meg kell mondanom, hogy nem derül ki belőle teljesen egyértelműen, mire számítsunk a játék során. Egy szép bugybörék formáldik, aztán beleszáradó egy injekció töltéséről van valami, majd egy láva-szerű formát. A képtalan valahol a világűrben. Rákezelte a kamera, snitt és utána mintha belülről mutatná a hernyó "gyomrát" (?!), mint valami folyósót. Végül kinyitk a "folyósó" és távolabb mutatja a kamera a világűrben lebegő "egyedekaput, valamint egy csillagot. Aztán néhány villandós időrejtés után, hogy valamilyen ronda rovar-szerű szörnyeteg képét, amint nagyon készül valamire. Ez az az értelmezésben körülbelül annak felel meg, hogy a világegyetemben megírják egy kapu.

Tökéletes a diszkós hangulat



amin keresztül gonosz lények próbálják elszönlenni a bolygókat és nekünk természetesen az a feladatunk, hogy megmentsük tőlük a világot. Ez rendben is volna, de hogyan kerül ide a kéjgáz? Tán a program írója sokat szippolt belőle mikor megálmodta a játékot. Ha túljutunk az intrón, a főmenüben körben lehetőségek közül választhatunk: úgy mint Tutorial (magyarórázkatpenkén átjászsa mire kell lenünk, hány pontért); View Credits (megtudhatjuk, kinek köszönhetjük ezt a kéjgázot); Game Options (itt szintén körben elhelyezkedő varázslók közül választhatunk); Main Menu (vissza a főmenübe); Save Set



Up in Load Set Up (Töltés/Mentés), Centre Screen (a képernyőt tehetjük középre - figyelj, a szoba átrendezése a szolgálat, tehát csak a tévén belül tehetjük középre a képernyőt); Change Sound (itt már látszik valami abból miért is készült ez a játék valószínűleg, háromféle beállítási lehetőségünk Mono, Stereo és Dolby Surround technó music jöhet a hangszórók-

(fegyverválasztás), Shields (pajzsok), Fire Wall (tűzfal), Fire Laser (lézer), Fire Weapons (tüzelés a felvett fegyverekkel), Enter Code: itt vehetjük be a rendelkezésünkre álló kódokat. High Scores: a pontos opció, ami nélkül soha nem tudnánk dicsekedni mekkora leranyósok vagyunk a feregírásban. Load

A nevükön kívül a játék látványuk alapján dönthetünk közöttük, de valószínűleg nincs is jelentősége választásunknak a játékmenet szempontjából. A kis kártyát ellenszoyzandó, sokfelé megmozdítva lehet megmozdítani a kiválasztást, így a játékot. Ha már a játékot választjuk meg a kezdési elindító gomb-



bal a nehezségi fokot is beállíthatjuk. A nagy kéjben majd ellejelettem említeni mit is kell tennünk a játék során, bár ez nem könnyű szavakba öntni. Tehát (valószínűleg előszörban) halljuk a zenét, miközben a végmenit folyósón száguldozunk előre, így elkezdünk mindent leköni ami eléjük kerül, az ebből képződő kis tallérokat bizony gyönyörűen vegyük fel, mert e nélkül nem lesz "főzatlunk" (és próbáljunk meg nem nekimeni szemünknek, ami szembejött). Ha a Tutorialit meglessük, ott minden guszta után fegyver bemu-



Utazás egy techno-béreniszarban

ből. Aztán szabadon választhatjuk itt még a hangnemet a zenének a stílusnak (SPX) és a környezetnek (Ambient). Sőt azt is megtehetjük, hogy ki-választjuk a CD-n található számok közül melyiket jassza le, amíg mi az ellent írjuk. Erősen szeretem a készítőnek a volt a közös céljuk a anyaggal, körítés találni a THE CRISTAL METHOD zenéjéhez. A Change Features a kamera kezelése,

színeket, és az elérhető bonusz fegyverekre vonatkozó kívánságainknak az íret. Háromféle vaktó effekt közül választhatunk (Lens Flare), ehhez a lencse tisztaságát is megadhatjuk (Lens Type). Kiválasztatunk, hogy mit akarunk: a kamera követse minket, vagy fixen legyen rögzítve (Camera Roll). A Program Controller pontban hatféle variációt választhatunk ki, hogy melyik gomb mire szolgáljon: Brake (fék), Jump (ugrás), Zoom in/out (kül-/belső nézet váltás), Select Weapon

gigronyolni a játékot, és ott szeretnénk folytatni, ahol abbahagytuk. Minden teljesített pályán végén lehetőségünk van menteni, egy blokk bányá a memória kártyán. Split Two Player: ebből kiderül, hogy ketten is kéjegethetünk a játékon, meghozza többféleképpen is, ez az a lehetőség, amikor megosztjuk a képernyőt. Two Player: no itt meg közösen ülhetünk egy közös képernyő elé, és váltva irányítjuk az élénk kerülő mindentelét. Itt hasznos igazán a jump funkció, így elkerülhetjük, hogy egymást akadályozzuk. Miután eldöntöttük milyen módon szeretnénk játszani, és mindent beállítottunk amit csak tudunk és akartunk, nincs már több dolgnak, mint választani a négy lehetséges "úrhozó" közül.

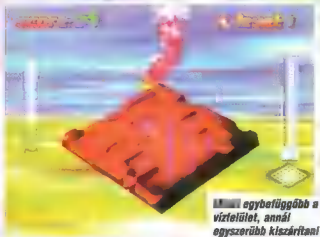
tainak, miért érdemes a hányaszor lelni sít. Az anyag grafika tulajdonképpen jónak mondható, a se rossz annál, amit szeretni, a játékmenet meg olyan, mint amit elvárhatunk egy ilyen intellektuális csodától: "menj és lódd le mind".

Gabor a poó

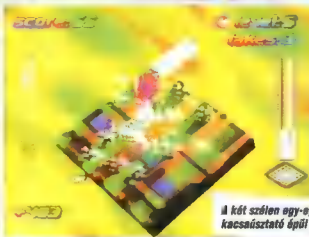


V.Z

Matrix

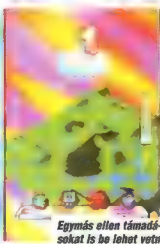


■ egybefüggőbb a vízfelület, annál egyszerűbb kiszáritani



A két szélén egy-egy kacsaúsztató épül

Amint a nyílak is mutatják még van egy-néhány rés a gáton



Egymás ellen támadásokat is be lehet vetni

ban is egyre magasabb (judási) szintekre juthatunk, melyeknél egyre gyorsabban jönnek a különböző elemek. Egyébként még újabb tárgyak is lesznek, ott van például a jégkocka, ami ideiglenesen lefagyaszítja a felgyűlt vizet. A játékok a sima

WETRIX
J A T S Z H A T O S S Á G
J A T S Z H A T O S S Á G
J A T S Z H A T O S S Á G
E N E R G I A

12 JÁTÉKOS
MENTÉS, MAMMY PARK-RE
✓ BOYD! AZ ÖTLET, TALÁN
A LEHETŐSÉG EGYIKET
TETRIS UTÁN
X HÍRES IGAZI KEZDŐ SÍNT

85%

playstation

POY POY

EMELD ÉS DOBD!



A NEMAI máskor is megvesszük, de most nemcsak a játékot, hanem a játékot is megvesszük. Most is megvesszük, de most nemcsak a játékot, hanem a játékot is megvesszük. Most is megvesszük, de most nemcsak a játékot, hanem a játékot is megvesszük.

ugyanis ha nem azonnal indítjuk a játékot a bekapcsolás után, csak a demo látványában gyönyörködhetünk. Ha az ott látható megfigyelők kedvünkbe és elindítjuk a játékot, a főmenübe jutunk. Tényleg ez még nem is mondható a Multi Tap adapter segítségével akár mind a négy játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk, ami a játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk, ami a játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk, ami a játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk.

nyugis ha nem azonnal indítjuk a játékot a bekapcsolás után, csak a demo látványában gyönyörködhetünk. Ha az ott látható megfigyelők kedvünkbe és elindítjuk a játékot, a főmenübe jutunk. Tényleg ez még nem is mondható a Multi Tap adapter segítségével akár mind a négy játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk, ami a játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk, ami a játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk.



nyugis ha nem azonnal indítjuk a játékot a bekapcsolás után, csak a demo látványában gyönyörködhetünk. Ha az ott látható megfigyelők kedvünkbe és elindítjuk a játékot, a főmenübe jutunk. Tényleg ez még nem is mondható a Multi Tap adapter segítségével akár mind a négy játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk, ami a játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk, ami a játékot is irányíthatjuk, valódi versengést teremthetünk.

Gabor a pao

576 KONZOL

WCW NITRO



CIRKUSZT, KENYERET!

A dőző színművélényekben már volt egy pankrációs versenyprogram, de az N64-re. Mostantól nem kell a műfaj kedvelőinek ingkedniük, immár a PlayStation tulajdonosok is birtokba vehetik a WCW Nitro nevű gyémántot. Furcsa műfaj a pankráció, nem mindenki szereti, ahogy a show kedvéért is "versenyzők" mímlik a hatalmas erőszáhságot, gyilkos indulatot, aztán az érlelés csapások után pár másodperccel már újra talpon vannak. Hát igen, a valódi verselődéshez a pankrációnak pontosan annyi köze van, mint egy hong kongi karate filmnek a valódi karate bajnoksághoz. Szóval, ha már van egy pankrátor progink, érdemes kipróbálnunk tudunk-e olyan show-t produkálni, mint az igazak. Amint bekapcsoljuk gépet az anyaggal, a bevezető már gondoskodik róla, hogy megmutassa körül mi kene produkálnunk. Ha nem indítjuk azonnal, hanem csak a demoval fog bennünket szórakoztatni a program, de video bejátszásokat is produkál ezek természetesen még egy hetven éves nagygyomrái is felkeltethetnek. Nos a menüből egyből érdes az Option választani, mert a nehézségi fok alapbeállításon a Normal, és szerintem, amíg nem ismertek egy-két fogást ez bizony különösen nehéz. Szintén érdemes a Button Configuratort is megtekinteni, ahol a billentyűk négyféle kiosztása közül választhatunk. Az irányítás egyszerűen künik, de sajna nincs semmi gyakorló pálya, ahol kitelthetünk, milyen speciális mozdulatok vannak, bár a borító ígér ilyeneket. Így aztán egyetlen módja van, hogy csiszoljuk verselődés tudásunkat: sokat kell gyakorolni, tehát minél többször kell próbálkoznunk a ellenfelekkel. Tizenhat bajnok közül szelektálhatunk, olyan nevek közül, mint Hollywood Hogan, Sting, Ric Flair, Booker T, Syxx stb... A választásunkat megkönyvítendő, a Kör lenyomására kis video bejátszás indul



(mindegyik versenyző saját magát ajánlja, mint biztos nyert). Aké látót már pankrációt is tévésen biztos tudja miről beszélnek, egyszer mindenképpen érdemes megnézni őket. Ezek után nincs más hátra, mint valamelyik módban elkezdenni a játékot. Először biztos nem lesz annyira élvezetes látvány, mint amit az igazi, de ha belejövünk mi is szép show-t nyomonkuthatunk. Már az elején azt írtam, hogy a pankrációs látványon alapozik, hiszen nem igazi verselődés látás. Nos a grafika ennek megfelelő, a küzdőtér és környéke valóban 3D, a nézők is elég jól meg vannak rajzolva, egy-egy jól sikerült akciós mozdulatok és a főmeg hangos megnyilvánulása követ. Az egymással bonyolódó figurák jól felismerhetők, sőt annyira plasztikusak, hogy néha tisztára olyan, mint az igazi. A nézőtér felett elhelyezett kivetítőn színtelen mozognak a képek, talán csak a kommentátor lehetne beszédtárgy. Mindenképpen ajánlom azoknak, akik tényleg szeretik a pankrációt és mindenkinek, aki a verselődés progját kedveli.

Gabor a pao

WCW NITRO

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIALAPOK

✓ HÁLATLAN TÉMA HÁLÁS
MEGVALÓSÍTÁSA
× MEG NEHÉZ LEHETNE
SOKKAL JOBB

81%

11

Miközben a PlayStation hívei dílg
győznek behatol a Gran Turismo
mavál, igazán az NS4 rajongói
mindaddig várják, amíg az új játékok
valamire való utolsó programot a gépük
höz bocsátják. Vajon **GT4** az a játék,
ami változtat ezen a helyzeten? Lássuk!

A GT 4-t egy realisztikus utóver-
sénynek szánják: mind a csapatok, illetve
az autók, mind a pályák a Japán Tűra-
autó Bajnokságából lettek „kiszívve”.
Ennek mindkét látszólag ellentmondó
a tény, hogy a három helyszín közül az
egyik amerikai, a másik pedig európai,
de **az** nem jelent semmit – pontosab-
ban csak annyit, hogy az alkotók
valamiféle „nemzetközibb”
hangulatot akartak
kelteni (Az Eu-
ro GP

kabbi az előbbi tartom valószínűségnek.
A kocsi hangja szintén kifogásolható,
nem is szólva a többiek duruzsolásáról,
ajni mindenhez hasonlítható, csak moto-
gázhoz nem. A látványt és az auditív é-
rtekező tehát csak annyit mondhatok: bá-
■ Imaginálniuk sikerült feltételezni a Mul-
Racing Championsipen (az előző munka-
jukon), de azért az összkép még távolról
■ Vököletes.
Az irányítás

szó-

mennyire az autót, de még jobban elkezdünk csúszni. Negyedik sebességen (I) egyfolytában kipörög a kerék! A program valószínűleg csak a sebesség és a tapadás kölcsönhatására figyel, és hogy kicsúszásnál milyen ellenintézkedésekkel teszünk, ■■■ teljesen hidegen hagyja. A manuális váltó ■■■ segít: visszaválthatunk, vagy tehetünk bármit, de

futamot – ha például már a második körünk nagyon jól sikerül – bármikor nyugodtan megszakíthatjuk.

A versenyek előtt mindig módosíthatunk a kocskín alkatrészein (Car Setup), ■ a módosításokat néhány szabad körrel (Free Run) rögtön tesztelhetjük is. A váltó típusától fogva a spoilerok előlétszögége összesen 7 dologon állíthatunk, plusz még ha 24 körös versenyeken megyünk az üzemenyagartály telítettségén is. Egyébként majd ■ boxut-
cának is csat


Az autók, mind a pályák a Japán-ura-
 autó Bajnokságból lettek "kölcsönve".
 Ennek mondjuk látszólag ellentmond az
 a tény, hogy a három helyszín közül az
 egyik amerikai, a másik pedig európai,
 de ■ nem jelent semmit – pontosab-
 ban csak annyit, hogy az alkotók
 valamilyen "nemzetközibb"
 hangulatot akartak
 kelteni. (Az Eu-
 ro GP

...pél-
doul a jóték-
japán verziójában
Lake Fuji GP néven szere-
pell.) Az szóval 14 eredeti japán
túraútól közül választahatunk, és
ezekkel három különböző helysze-
lyen versenyezhetünk. Mindegyik
helyszínen két fajta útvonal létezik
(egy rövidebb és egy hosszabb),
egy teljes bajnokság összesen hat pá-
lyából áll. Európában dímbes-dombos,
vidéki tájakon kanyarog az aszfalt (ez
leggyorsabb pálya); a másik kettő, azaz
a japán és az amerikai pálya pe-
dig már városban ját-
szódik. Ez utó-
bbiak talán az ér-
dekeesebb futamok
= az amerikai vá-
rosokban például
szinte csakis derék-
szögű kanyarok van-
nak. Van egyébként
állítólag egy titkos
helyszín is, amihez
még kéne nyerni a baj-
nokságot 24 körös ve-
senyekkel = de ennek be-
hozásához még
nincs elég tü-
relm.

A helyszínek, és a köcsök grafika nála: elyőzött – ez már az ezredesek fotókon is lát-
szott. A városokban egymást érik a felte-
rásként, hatal-
mal felállított ve-
nek árnyékát a kö-
csökre, bármé-
közök állnak az utó-
kon, s tiszta időben
még le sines ködösi-
ve a láthatár, szóval
rengeteg poligonnel
dolgozik a gép. A
GT64 akár a legszebb
konzolos autósverseny is
lehetett volna, ha mindezt
kiegészíti sebesség-
móga által a gép –
az már érdekes szó-
nincs. Én nem tudom, hogy a
jelenléti kár a PAL verzió-
ja "szagot" ilyen személynél, vagy egyszerű-
sen csak ennyi bír a hardver – mondjuk in-

mom-

ra kielégítő
(vagy inkább
megszokha-
tó) volt, de
ettől füg-
getlenül
semmi
esetre
sem rea-
lisztikus.



Asz anol
stickek na-
gyn fino-
man lehel
manövez
ni, és a fét
haszná-
náva re-
mekül
érezhet-
jük, hol
az a
határ,
ahol a gumik
még nem csúsznak meg –
néhol azonban szükség van ügyelő-
egy-egy kiforolásra, és itt kezdődnek a
gondok. Abszolútó rőhejes, hogy miköz-
ben oldal irányba csúszunk, a gáza-
tápsza nemhogy megfogadunk, szobla-

ezek után gondolom nem kérdés: nagy íveken kanyarodva úgy kell autózniuk, hogy csak a legszükségesebb esetekben (mondjuk a hajtűkanyaroknál) pörögjen ki a kerék. Ha már megtanultuk a pályák nyomvonalait, már nincs gond. A tanulóshoz egyébként jól vannak összerakítva a nehézségi szintek: a kezdő ellenfelek egy kis odafigyeléssel rögtön megverhetők, viszont a hard fokozaton már minden egyes kanyart az ideális íven kell venni.

Aztán ha már nagyon proflik vagyunk a bajnokságon (Championship), a Time Trial alnál elkezdhetjük döntögetni a saját eredményeinket, avagy a Battle-let kihívóját az egyik barátunkat is egy versenyre. A Time Trial rekordok mellesleg jó kártyára menődnék, tehát ehhez nem kell külön memóriakártya. Kell viszont akkor, ha bajnokságot játszunk, és állást akarunk menteni (File). Új bajnokság esetén a koca, a válto, és az ellenfelet kiválasztása után határozhatjuk meg a nehézséget, a körök számát, és a kvalifikációs körök típusát. A rajzpozíciót egy három körrel kell menni az adott pályán, vagy csak egyet (plusz egy bemelegítő kör). Ez utóbbinak mondjuk nem tudom mi értelme, mert hát a három körös edző-

csak

csú-
zunk,
ddig kel-

« 24 körös versenyeknél lesz szerepe. Ázsistén szölvén nem mondiuk túl sok előzetes állítástól nem tartok indokoltak, nekem például nagyon bevált az 556-os KURÉ járgány (nem csak az egyéniségemhez passzoló színe miatt), aminek mindössze a vállánál kellett néha békülnöm. [Az eurpai pályánál] szintén nem tart az 5-ös áttétel, a többinél viszont jó a 3-as.»

Értékeslesek csak annyit tudok mondani: « A GT 64-ról: ha már megvan a Top Gear Rally és feltűnhet valami új autótípusunk, ez a játék nem rossz választás. Bizonyára (remélhetőleg) jönnek még jobb napok és jobb programok, de addig is a GT64 a második legjobb N64-es autószerény.

Y.Z.



Eddig nehéz feladat előtt állt az, aki szeretett volna magának egy élhető rallyszimulátort vásárolni, mert nem csak a gyengécske kínálat állta útját, a minőség sem volt mindig ellogdható. Aztán üstösként robbant be a nyáron a Codemasters feldolgozásában az a rallyjáték, amely nyugodtan pályázhatja minden idők legszebb, legjobb és leghitelesebb játékára.

MENÜK, OPCIÓK, JÁTEKLEHETŐSÉGEK

Kedzük ott, hogy nem kellett sok ahhoz, hogy magával ragadjon a játék, már rögtön az introban úgy elvarázsol,

gint nekimentünk valaminek. Minden gyakorlat után megkapjuk az értékelésünket, szétszedve minden elemre (gyorsaság, fékezés, csúszás, utasítások betartása stb.). Az oktatás előkészítése egy videokazetáról folyik, innen kell lenéznünk a feladatokat. A sikeres teljesítés után egy elismerő oklevelet kapunk, mely bizonyítja, elsajátítottuk a vezetés minden csínját-bínját.

Vissza a menübe, ahol még várnak ráunk a felderítetlen játéktérjűk. Egyedül játszva indulhatunk egy olyan bajnokságon, ahol 8 ország 6 pályaszakaszán kell folytonosan jól teljesíthetünk. Itt mindig csak az lebegjen a szemünk előtt, hogy az első halban benne le-

gyon egyezik. Így például autónkon bármiféle módosítást, szerelést csak és kizárólag 2 körönként hajthatunk végre, ami érdekes, hogy nem pénzbe, hanem időbe kerül a javítás/módosítás. 60 perc az az idő, amit megkapunk, mint szerelési segélyt, ezek után csak mi kezünkben van az autónk sorsa. Mi előtt fejest ugranánk a mélyvízbe, kérjük le a pálya rövid ismertetését, hogy miként is alakítsuk át a verdat. A havas pályákon alkalmazható a szögös gumí, de a sebváltót, a motort és egyéb más hasznos dolgot is tuningolhatunk. Természetesen a viziontagóság úti- szonyok és más egyéb természeti tényezők igen

Hagyok közűt, völgyek közűt, szakatol a Rally



hogy a földön fetrengtem a gyönyörűségtől. Aztán máris a menüben találom magam. Nézzünk körül egy kicsit. Az Options-ban bekalibrálhatjuk magunknak a nehézségi szintet, mely nem csak annyiban változtatja a játék menetét, hogy jobban kell vezetnünk, hanem a könnyű és közepes fokozatban mind más-más autók közül szelektálhatunk. Alapjáiban véve 8 rallyautó áll a garázsban, persze ahogyan haladunk előre, úgy megnyerhetünk még négy bonusz autót. **(Ittán még többet is, de tesztünk csak ennyit találtak. M)**

Aki kíváncsiak az autókra, azoknak álljon itt ezek pontos típusa (Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer E4, Ford Escort WRC, Toyota Corolla WRC, Renault Maxi Megane, Seat Ibiza Kit Car Evo2, VW Golf GTI Kit Car, Skoda Felicia Kit Car).

A kezdő játékosok még nem igazán tudják úgy vezetni az autót, ahogyan azt valójában kéne, ezért maga Colin McRae is oktathat minket arról, mik is a rallyvezetés alapirűkjei, majd a későbbiekben fortélyai. Ez az iskola egy 3 nehézségi szintből álló pályasorozatot takar, melyben először az alapfogásokkal ismerkedhetünk meg, majd azután egyre bonyolultabb trükkökre is rájehetünk. Próbálkozzaink magá a nagy Colin McRae fogja kommentálni, általában annyit fog mondani, hogy túl gyorsan megyünk és vigyázzunk, mert me-



Két körönk is meg! Ezért jó az a játék.

gyünk, ugyanis csak ebben az esetben léphetünk át a következő ország bajnokságába. Azt kell végigjártatni ezt a Touramentet, mert addig más módokban egyetlen pálya sem játszható. Am miután végeztünk, máris nyomulhatunk időmérőes futamom, vagy végig egy ország pályáin. Természetesen a kértjátékos mód sem hiányozhat napjaink legjobb autós játékaiból, mehetünk osztott képernyőn, vagy felváltva egymás után. Aki a rally mellett szeretné, ha barátja autóját egy kicsit megdörtölhathatná, akkor erre is lehetőség van, bár hangsúlyoznám a játék nem kifejezetten erre lett kitalálva.

MIT, HOGYAN, MIERT?

A játék teljes egészében a valóságos szabályokat betartva készült, így lehetőséget az, hogy egy valódi rallyszakértőnek is öröm lehet nézni: nem csak, hogy minden törvényt érvényesül, ami az életben, hanem sok apróság is na-

erősen befolyásolhatja autó állapotát (tesszem azt egy fenyőfával való frontális ütközés és egy kellemes árokba borulás után lesz mit javítani a kocsin).

A játék jellege a valódi rallyt idézi, tehát a tiszta "slopper elleni" versengésen kívül másra senki se számíthat. Ahogyan az életben, itt is egymás után engedik el a versenyzőket, tehát a pályán nem találkozzhatunk ellentefeleinkkel. Segítoitársunk (mifutárunk) az a Nicky Grist lesz, aki Colin McRae valódi csapatából. Annnyira profin nyomja az ember, hogy aki valódi versenyző, az akár csukott szemmel is végigmehet a pályán (enyleh költői túlzással...). Persze vannak még olyan apróságok (melyre azt mondja még a Martin is, hogy ez a csúcs, enyleh nincs jobb), ezek pedig az olyan humort dolgok, mint amikor durrög a kipufogó, vagy köhög a motor a folyamatos előre/háttra váltásoknál.



Dual Shock-kal irányíthatom az autót a játékban.

REMEGŐ KÉZZEL JÁTSZHATSZ

A kezelés több módon történhet, tudnivalik a játék erősen joystickfüggő. Nem mindegy ugyanis, hogy egy sima mezei kezeléssel, vagy analóg, vagy a legjobb esetben egy Dual Shock-kal állunk a rajthoz. Ez a játék támogatja a Dual Shock irányítót, ami annyit von maga után, hogy nem csak rázkódni fog a kezzedben, ha kisebb bukkánóra érsz, hanem akkor is, ha letérsz a kitaposott útról is. Természetesen az analóg része is igen hasznos a joysticknak, ugyanis az eddigi autós játékoknál nem lehetett egy kanyarban az bódít, sebességet folyamatosan tartani, mindig csak a padlógáz volt, így az egyetlen megoldás az volt, hogy nyomtad a gázt, majd elengedted, majd nyomtad... Nos most a helyzet megváltozott. Az analóg irányító tökéletes társad lesz abban, hogy "analóg módon" tudj

CLOCK TOWER - TELJES MEGOLDÁS

PROLOGUE - PROFESSOR BARTON

Az iródbanok kezdünk, gyorsan menjünk is ki, miután divatszöglet az asztalunkat, az ágyat és a szék-
rejt. Közgén megállok az első Hélien-t. Beszél
Beli-hen kétszer, néz meg a szobát az asztalán, szin-
tén néz meg a mosdót, majd beszél Danny-hez ké-
tész. Hogy el is irad, majd összehúzza Harris-szel a
folyosón. El választás elől. Ha a játék során Hélien
szereplő irányítva, akkor viszont egyenértelműen
meg majd nyargal tovább. Vízben a szobát meg-
szereplő karakterrel, akkor kétszer beszél vele. El-
mondja, hogy megérkezett a TV-szek az épületre, s
szereplőnek riportot készíteni véled. Menjünk is a lift-
hez, majd menjünk le az elsőre. Itt mentünk kibeszél-
tük magunkat, menjünk vissza az irodába, ahol is a szob-
ról kell rábíznunk a TV-t, de nem mindig, hogy ki-
re. Jól legyenünk meg kinek adni, és a későbbiek so-
rán még így egy fontos szereplő is. Most menj a keze-
lőszobába, ahol beszélgetsz Edwarddel és Kay-el.

SCENARIO 1 - JENNIFER SIMPSON

Későre jár már, amikor is Jennifer felfedez, hogy valaki
követi őt. Rögön kezdődik a szaladga, egészen addig,
amíg be nem jutunk az intézetbe. Itt a portis nyit ajtó,
akárkién néz rá, hogy mi a franc keresünk itt ilyen
későre. Sópós a valóságnak nem hallható, mivel egy
őrös által szövegbe a határa. Jelen. Megvan az állás
szükség. Futsak be a házba, ahol minél előbb el kell
rejtünk a cirkusok elől. Szerintem először mondjuk a WC-
be hajunk, itt biztonságban lehetünk. Milyen elment,
menj a földszintre, megérintés a dobozoknál téli szobába,
ahonnan az ajlósoknál kell a szobát. Még ebben a
szobában megtalálhatjuk a kócsos színház. Gyorsan
keressük ki, meg, hogyan juthatunk ki az épületből. Még
ezen az épületen a legutolsó szobákban meg kell
az ártok. Jelen, és nem fagnak sok vilámkok, lévő
halottak. Ami nekünk itt fontos, az a kulcs az asztal köz-
pén. Kéveztoként egészen a harmadik emeleté
vesszen. Itt is a műsor elől meg kell rajtolt a har-
madik emeletre. Most menjünk le a földszintre, közzünk is
ki az épületből. Mivel minden kijárta zúrt az éret egy
szelhez kell folyamodnunk. Menjünk a legutolsóba és
baktessünk ki a képelelőnél nyugodt színt. Itt
a kulcsokat a kulcsokat a látnak, s máris megvált egy vég-
sítés. Máris távozhatunk a helyszínről.

SCENARIO 1 - HELEN MAXWELL

Helen éppen búzskálá miközben miután maradt az épület-
ben Rose-zal. Mivel Rose kijelenti, hogy látogatnánk
nem igazán te tudtad, ja lenne, ha szíveskednél és le-
oltsanák a villányt. Mivel Rose alternatíván amenny
előd, szíveskedni be. Miután felérünk elől érdekében
eseményre veszek kezdetül. Rose elől és forras ha-
gok jinnak az ajtó mögött. Nézzünk ki is. A hízen egy
ismerős, Baker volt az. Mondom Völ. Szegény ismerős
haltam után be a szobába. Miután lártunk a Sísor-
man-t, menjünk a harmadik emeleti computer-szobába
(johanna). Itt megtaláljuk a csipőfogót, meg az alsó eme-
letet. Meneküljünk el, majd térjünk vissza, most biz-
tonságosan felvehetjük a fogót. A miközben a terápia-
szobában megérkezünk a negyedik színház. Még két
dobja látogatnánk tárgyi társulat az épületen, az
egyik lártunk a második emeleten jobbra, a fozos szobá-
ban. Itt a székényben leljük meg szobalányt. Mielőtt a
mások forras elment felkutatnánk, meg Sís-t Hélien
keressük meg ezen az emeleten. Most menjünk le az el-
sőre, ott is jobbra a biztonsági szobába. Az asztalon egy
kulcsot találunk, meg a székény mögött egy rendfő
(nyit a előzőleg a "fozos" szobában találhatunk).
Menjünk a dobozoknál téli szobába, majd miután meg-
bátyuknál a zárat, használjuk a kulcsot és máris kijut-
unk a szobából.

SCENARIO 2 - NOLAN CAMPBELL

Nolan egy riportert (aktív már a prologusban talá-
koztunk) és most Héliennek segít megoldani a rej-
tőket.

élek sorozatát. Most azt keressük, hogy milyen szók-
lat vezetnek a Barrows-familia egyik angol kastélyá-
ba. Miután a calli riasztás szegény Rikre, menekül-
jünk a Sísorman elől a konyhába. Itt a csapóajtót
használna a földön egy ideig biztonságban érezhetjük
magunkat. Ha már itt járunk, nézzük meg mik csücsök-
nek. Itt az arcképfel néz és találjuk az összekött-
tölés a Barrows-uk között, ami a gáz am ránk kö-
töl. A teendő a következő. Vigyük fel a vizát az
asztalról és vigyük hozzá a mosdóhoz. Meg ne látva-
zunk a székény, hanem ugorjunk le a második emelet-
re. Itt a földszintben a szobát a kétféle székényben
lész. Nézd meg kétszer! Majd ki, majd a nappaliban
vedd megdohoz a hatodik Hélien-t. Most baktessünk le,
és balra menjünk a mosó részlegbe. Ahonnan a helyiség-
ben, ahol a mosógép van, a polcon megtalálhatjuk az
extra habzószó bíró szappant. Nincs is más hátra,
mint kimeni a nappaliból a függönyt elhúzni, ami a
közös házőrzőkhöz utunkat adja. Szórjuk a szembe
a szappant, majd nyugodtan fussunk el a helyszínről.

SCENARIO 2 - EDWARD

Helen a könyvtáros Sullivan bőséges megy, hogy adato-
kat keresen a Barrows-familia, valamint megvizsgálja
m a szobát, amit Barton professzor bizott. Először is
menjünk fel az emeletre és nézzünk be Sullivan-hez. Mi-
után kibeszélünk magunkat menjünk be a könyvtár
egy részének feléredésbe. A lártan felmászva talál-
juk egy érdekes könyvet, melybe annyira belemerül-
ünk, hogy észre sem vesszük, a könyvtár feléredés be-
zár. Menjünk ki is mi nézzünk be Sullivan-hez. Az an-
nációt után, miután Sullivan fejezve térte el, s elől be-
térünk időközbe vesszünk miket, egészen alternatíván az
előrefűzés. Menjünk le a lifttel és menjünk le a pult mög-
g. Irány Sullivan szobá- a műsor már nincs itt, kutsunk
egy kicsit, máris megtaláljuk a kulcsot. Menjünk be és in-
nen mely terembe, majd mivel ottl a székhez, kapcsol-
juk ki az októrium villanyát. Váts, az állás szükség. Ro-
hanjunk gyorsan el innen, mondjuk le a földszintre. Itt
a Sísorman be a pult mögött, ahol a biztonságban lehetünk
a Sísorman elől. Most menjünk be a második szobá-
ba, megérkezünk a helyes Hélien-t. Menjünk fel az emeletre,
itt vesszük az októriumot, majd most már világos is mi és
m a fránya Sísorman nincs itt. Az asztalon áll a szobor,
ami kell felvennünk. Most menjünk fel a lépcsőre, így a
horizontális tetejére jutunk. Első borítékunk kinyitgatón
csatolástja szerelmén, látszik pedig igen sajátos mő-
dön beledől egy fránya lánca, ezért örül megdöb-
benkedni el nyomkodni a "Panic Button"-t, amely lejárta
az utolsó pillanatban kinyitgat a gonosz ember karmak
közül. Fussunk le, majd menjünk a fozos szobába. Itt ke-
ressünk kulcsot, meg a liftet Edward-t. Vigyük fel
az elsőszembe, majd vissza le, mert a szövetségbe sz-
egítsük rákálunk nem juthatunk ki. Mivel Edward el hi-
jatlak, ott van egy szellőzőnyílás, amit a szövetségbe sz-
egítség nyithatunk ki. Vissza a lifthez, ahol már vár min-
ki a rendőrség.

SCENARIO 3 - STAN GOTT

Sten a városok rendfőfelügyelője. A Jennifernek ség-
it, ám nagyon gyorsan be is fejezi más a ténykérsé-
gésre. Éppen Rikket hallgatja ki, amikor annak kutyója
megbolondul, és szegény Rikket szorongatni kezd. Ek-
kor jelenek meg a zinn az első barátnak, akik egy
golyó is kivesznek kinyitgatón. Egyéb jobb lesz vo-
lamién rajtunkhoz nem bizony. Szegénynek ki a nappo-
liba jobbra, majd innen fel a másodikra. A helyőzobá-
ban a székényben elől juthatunk, majd meg itt a máso-
dikban nézzünk be a folyosó végén lévő szobába. Az
asztalon megvan a szobor, a falon pedig a festmény a
Barrows családja. Még két tárgyatunk kell elintéznünk
egy konyhában, a székényben lévő nyolcos Hélien
feloldozása, meg a másik a szappan megcserélése m a
szobából. Ezek után szaladjunk ki a függönyön keresz-
tül az udvarra, s szórjuk a szappant a kutyra szemébe.
Szabad az út a harmadik kúdelés felé.

SCENARIO 3 - JENNIFER SIMPSON

Az "A" befejezés: Elérkezünk a végkifejlethez, a Jé-

ték legnyolcvanötödik pályához. Mindenki fogta ma-
gát és lement a Barrows kastélyhoz, ám az útán tár-
tani meg egy kis máris, rábá am nyomatlan felész-
dott. Mi meg rajtjuk úgy kezdünk, hogy a drága Sís-
sormen karjait kigázt megvárunk. Mielőtt mindenki
kijárna a szívroham nevezetű betegsége, kiderül, csak
Harris szórakoztunk velünk egy kicsit (erre csak az tu-
domat mozdok, hogy szórakoztunk a Jé eddig annyaké-
val...). Szóval ott állunk a kis szobában, amikor meg-
jelenik a második Sísorman is... Futs ki, bújjunk a
mellkasszat lévő szoba mögé, vagyis lájkok rá a
ruhákkal együtt a székényről drága üldözöztünk. Most
menjünk vissza m a első szobába és tegyük magunkat
vő, amit csak tudunk. Különös tekintettel a polc bejá-
rat melletti részére figyeljünk. Vissza a ruhaház,
ahonnan is egy kulcsot tudunk felszedni. Most men-
jünk el jobbra, így a templomtól csodhatjuk meg kö-
zelebből is. Vigyük fel az asztrológiai ábrákat tartal-
mazó lapot a falra, majd használjuk a kulcsot ajtó.
Megtaláljuk Gots felügyelőt, aki egy "kicsi" más di-
menzókba fog elvezetni, miután beszélünk vele. Ve-
gyük ki a gyertyát, majd használjuk a kulcsokat a
falon lévő ajtó. A kősejly egyik szobájába jutunk,
ahonnan egyenes út vezet az előtérbe. Minden
ajtó innen nyitja a külvilágra. Gyorsan kell cseleked-
nünk, rohankodni is a földszinten a baloldali ház-
szék közel eső ajtón. Most pedig az asztalunk be-
melyik csücsökéből a földhöz, Itt a szerezésünk
van, meg első megtaláljuk Barton professzort, aki le-
fordítja nekünk azt a cellát, amit még a polca elől
vettünk fel. Menjünk vissza a hallba, onnan is fel
m a egyes szobába. A két ajtó között először egy egeret
találunk, ami ezek után beszél az maga kis lyukába.
Szaladjunk az eger útán, és háromszor vizsgáljuk át
az asztalt a sarakban, hogy megkapasszuk a könyv-
tárat. Menjünk vissza az elsőre és menjünk há-
trább. Itt a szobából egy folyosóra jutunk, melynek
első ajtója lesz nekünk fontos. Vizsgáljuk ki az egyet,
találunk rápát egy könyvet. Ha az asztalunk föl-
től akarjuk kinyitni, menethetünk kint ront egy gáz
két, gyorsan kezdjük is nyomkodni a Nygyszert. Mi-
után lerakunk nyomok a talca a kezbe.

Menjünk a konyhába (a folyosó végén a folyosó
nyíló folyosón lévő ajtó bennam), itt is a raktár-
rész. Vizsgáljuk ki a padlót, mire Jennifer megé-
gyzi, valami furcsa dolgot vett észre. Ezen után vizsgáljuk
át a polcot kétszer, s meg a nyílás a titkos ajtó a doboz.
Mossunk ki a létrán mi nézzük ki körül! Először a
baloldali hűtődobban kétszer, hogy legyen anyag. Itt
nem találjuk, akkor egy hangot kell hallanunk, s ez
esetben kutsunk ki a polcra kétszer. A konyhából ki-
jövél, menjünk ki a nagy feljáró, s a kulcsokat
nyissuk ki a rácsot. A folyosó végén egy zárt ajtó van,
am a nyitja be van rendezve, hogy meg a tudjuk
mizitálni. Menjünk ki az előcsobából, mire be-
jutunk a raktárba. A legutolsó ajtó mögött egy csomó-
tárgy vehetünk észre. Itt egy kulcsot vehetünk fel. A
székényben vizsgáljuk egy kéket az, ami huszon-
köt villany raktár közelebb van az ajtóra. A kulcsot
nyissuk ki a ledőt, és máris megtaláljuk Hélien-t.
Menjünk a másodikra, ott is ki az előtérbe. Nézzünk körül,
mire megjelenik a Sísorman. Egyetlen lehetséges
menekülési pontot a párhány. Így egy eddig zárt
szobába jutunk, ahol meg leljük Nolan-t. Innen s-
dálunk ki, majd a folyosó végén szobában megy a
konyhába. Itt a hálós szobában vizsgáljuk át a pol-
cot, majd az úres helyre illészked be a könyvtárunk.
Máris kinyitja a rejtett ajtó, ami további három
részre oszlik. A megdőlés a következő: Abba a lyukba
kell lennünk, amelynek az asztrológiai lap tetején
virít. Itt, ha sikeresen kinyitjuk a csontot a székadókba,
máris máris lehet egy tál. Menjünk vissza, majd a
konyvcsap, tetején lévő dobozokból szálitunk magunk-
hoz. Mivel nem érjük el, használjuk a kis létrát. Most
menjünk abba a szobába, ahol kezdődünk. Szegény
Tim a kandallósba szorult, így csak annyit juthatunk
meg a konyhába, a ruhák egy ajtóval az asztal le-
vő tartása. Most használjuk a gyertyát a gyertyán, és
egy világítsunk be az eddig sötét első kandallósba.
Menjünk abba a szobába, ahol Timet találjuk és néz-
zünk be a képek mögé. Mára garabogabok letünk
egy térképre. Menjünk a székáthoz, és vizsgáljuk
meg a jobboldalon álló fák közül a középsőt. Nini,

egy titkos gomb. Savanyuk el, majd az így keletke-
zett lejáraton mentünk le. Szaladjunk végig a folyo-
són, majd leplezzük le a Sísorman-t. Erre a követni
fog minket, de ruhák a szobát a helyére. Szavalkó
el ajtónyitó varázslatot és repülőgép a korlátot. Itt
szűrjük a társunkat a gonosz polypusok, s kúdelük a
mosságra. A befejezésnél "A" asztalzatunk fogunk
követni.

A "B" befejezés: Mindössze annyianon tér el az előző-
aktól, hogy nem szűrjük a tört a gyilkosok.

A "C" befejezés: Ne mutasd meg az elején a papot
Barton professzornak, de egyébként Hélien és Nolan
is meg kell találod.

A "D" befejezés: Ne szeredd meg m ajtónyitó va-
rázslatot és Nolan és Hélien sem szabad megtalál-
nod.

SCENARIO 3 - HELEN MAXWELL

Az "A" befejezés: Helen társaságát együtt érkezik a
Barrows villába, ám egy bírasi fideségen után elvezeti
m eszméletl. Miután magunkat találjuk, be van su-
kodva a kijáratához vezető út, tehát valamilyen más
módon kell kijutnunk a házba. A hálóból menjünk m
emeletre, ott is a szemben lévő szobát a baloldali be-
m. Vizsgáljuk át a két egy között az asztalt, majd a
sarakban m asztalt, hogy megkapd a kulcsokat. Most
menjünk a székénybe a kandallónál, mire be-
kiderül, kinyitgat belőle m elem. Menjünk ki a szo-
bából, majd le a földszintre és látvunk a hálós ajtó
(baloldali). Ebből a szobából is menjünk ki, így egy fo-
lyosóra jutunk. Rögön m első ajtón nyissunk be, s
máris találjuk, egy szold kis szobában érkezünk. Az
ajvát ajtóhoz egy könyvet találunk. Az asztalon
egy igen bőséges kézzel hoz össze minket a kulcs-
két el nyomogattuk a "Panic Button"-t, ami az elő-
térbe, ám ne hagyjuk nyugodni, és dobjuk ki a ceruza-
vól az asztalról. Máris felvehetjük a villát kulcsot, mi-
vel sötétünk a rácsos ajtó mögött megdöbögésbe elő-
tört ajtóhoz. Kulcsunkat beledobunk már bent is ve-
gyunk. A kaporozásból szedjük elő Nolan-t, meg a ládából
a tekegályi hadszolgát. A földön találunk egy magot,
melyből az elemet kiveszesszve átlapokhatjuk
a könyvtárat. Menjünk a másodikra a konyhába,
és onnan is a második szobába. Vigyük fel a doboz
a létra segítségével és dobjuk a lázba a más-
dik szobát. A kulcsot vegyük fel, majd levezetjük
a könyvet a polca, ami elaladást és egy titkos szoba
tárlat elénk. Itt három tőrtől az közel vilámkok, de
vizsgáljuk, addig kétszer létszól halat. A választás ki-
nyitgat, mi nekünk van a tekegály. Minden lyukba
dobjunk egyet, s abba mossunk le, amelyből hals-
kupa puffogás hallatszik. A kis létrázás után Gots-hoz
jutunk, s miután megkapjuk a pisztolyt, nézzünk el a
hallba. A kápolna ajtója zúrt van, ám a pisztolyból
nem lesz öchevél elől a zárat. Bent Jennifer
két segélykérő, s m három megdöbögésnek kell
tör, hogy lártunk a Sísorman-t. Miután kapott egy társ-
lát, fárt falkát behúzza mekkel be a hálós szobá-
ba. Menjünk utána, s máris lártunkhat a leplet az
Sísorman-nál. Professor Barton-t, Menjünk utána fel
abba a szobába, ahol a két egy van. Mivel van ele-
ment, be tudunk nézni a kandallóba. Miánk az ajtó-
nyitó varázslat. A templomban van még egy ajtó, ahol
m juthatunk, az elvezet két ismeretlen szobába. Az
egyikben a létrát kinyit, meg a másikon egy dobozt
találunk. Ez az a doboz, amelyet a kulcsokkal nyithat-
unk ki, és kősejly térképet tartalmazza - meg a hálós
egy székényben a kandallónál a titkos gombot az
ajtóhoz. Kinyitál egy létrát, gyorsan fedezzük
le a fal. Lent összefutunk a Sísorman-nal, aki eldől fu-
sokba, majd a szobor ruhák a helyére. A kapu
kinyílna után Gots lép be és beszél, hogy létrát
megdől a gyilkost. Miután bezzük a kapu, máris
végighatunk az "A" befejezés.

A "B" befejezés: Mindössze annyianon tér el a befeje-
sésben.

A "C" befejezés: Mindjárt csinálunk a "A" megoldás
szerint, csak ne vegyük fel az ajtónyitó varázslatot és
hagyjuk meghalni Jennifer-t.

A "D" befejezés: Ne vegyük fel az ajtónyitó varázslat-
ot, egyébként mindent az "A" szerint.

FORSAKEN

Titkos pálya:
Nyerd meg a játékod, de ne használd Continue-t. Ezután harcolj meg a királlyal. Ha legyőzted, a legjobb pályát kapod meg (ami ráadásul még titkos is).

Öngyilkosság:

Ahhoz, hogy gyorsan felrobantásd magad (és mindenkit magad körül), gyorsan nyomd le az X és Kör gombokat.

MOTO RACER

Minden pálya:

A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Le, Le, Jobbra, Balra, Fel, Fel, Kör, L2, Háromszög, X.

Éjszakai versenyzés:

A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Fel, Kör, L1, Le, Háromszög, L2, Kör, Balra, R1, X.

Zsebmotorok:

A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Fel, Le, R2, L2, Le, Fel, L1, X.

Fordított mód:

A Start/Options menüben nyomd le a következő kombót: Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör, Kör, R1, L1, Háromszög, X.

Lassabb ellenfelek:

A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Le, Le, Kör, L1, Kör, L2, Le, Le, X.

Turbóreggajtás:

A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Fel, Fel, Fel, Háromszög, R1, Háromszög, R2, Fel, Fel, X.

Készítők listája:

A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Kör, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Kör, Fel, Jobbra, Balra, X.

Győzelmi képernyő:

A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, L1, Fel, R2, X.

OVERBOARD

Pályakódok:

- 1-2: Hajó, Koponya, Hal, Horgony, Hajó, Horgony
- 3-3: Hajó, Horgony, Koponya, Hajó, Horgony, Hal
- 1-4: Koponya, Hajó, Hal, Horgony, Horgony, Hajó
- 2-1: Hal, Hal, Horgony, Hajó, Koponya, Horgony
- 2-2: Koponya, Horgony, Horgony, Hal, Horgony, Hajó
- 2-3: Hal, Horgony, Hajó, Hajó, Hajó, Koponya
- 2-4: Horgony, Hal, Hajó, Koponya, Koponya, Hal
- 3-1: Hajó, Koponya, Koponya, Hal, Horgony, Koponya
- 3-2: Hal, Hal, Koponya, Horgony, Hal, Koponya, Hal
- 3-3: Hal, Hal, Hajó, Koponya, Hal, Hajó
- 3-4: Hajó, Horgony, Hajó, Hal, Horgony, Hal
- 4-1: Koponya, Koponya, Horgony, Hajó, Hal, Hal

- 4-2: Hajó, Horgony, Koponya, Hal, Hal, Horgony
- 4-3: Koponya, Hajó, Koponya, Koponya, Hal, Hajó
- 4-4: Hajó, Hal, Hajó, Hal, Hajó, Horgony
- 5-1: Horgony, Hajó, Hal, Koponya, Hal, Hajó
- 5-2: Hal, Hajó, Horgony, Koponya, Hajó, Hal
- 5-3: Hajó, Hal, Koponya, Horgony, Horgony, Koponya
- 5-4: Koponya, Hajó, Horgony, Hal, Hajó, Koponya

CARDINAL SYN

Rejtett karakterek:

Bimorphia:

Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le, Négyzet a "Press Start" képernyőn.

Juni:

Fel, Balra, Balra, Fel, Négyzet a "Press Start" képernyőn.

Kahn:

Fel, Fel, Le, Le, Háromszög a "Press Start" képernyőn.

Moloch:

Fel, Jobbra, Le, Balra, Négyzet a "Press Start" képernyőn.

Mongwan:

Le, Le, Le, Fel, Háromszög a "Press Start" képernyőn.

Redemptor:

Fel, Le, Balra, Jobbra, Kör a "Press Start" képernyőn.

Stygian:

Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Háromszög a "Press Start" képernyőn.

Vodu:

Balra, Balra, Balra, Fel, Kör a "Press Start" képernyőn.

N2O

Pályakódok:

- 3- Kör, X, Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög
- 4- Kör, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet
- 5- Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör
- 6- Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, X
- 7- X, Háromszög, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Háromszög
- 8- Négyzet, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet
- 9- Négyzet, Kör, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Kör
- 10- X, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, X, X, X
- 11- Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög
- 12- Kör, X, X, X, Háromszög, X, X, Négyzet
- 13- Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, X, Kör, Kör

- 14- Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Kör, X
- 15- Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög
- 16- Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Kör, Kör, Négyzet
- 17- X, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör
- 18- Kör, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X

Vizes mód: Kör, X, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör.

SUPER FANG COLLECTION

A Pang 3 játékban kezdj egy NORMAL játékot és nyomd le az X gombot egyszerre mindkét játékos irányítóján. 10 plusz pálya a jutalmad.

A Pang 3 játékban nyomd be a LE+X gombokat, amikor a NORMAL nehézségi szintet választod. Jutalmad a pályaválasztás opció.

INXSOUND

Pályakódok:
CORROD, FISHER, GOGORO, EXTERN, URANUS, SPECTR.

FORMULA 1 '97

A Grand Prix képernyőn tudod átírni a neveket a neked tetszőkre, vagy az alábbi kódokra.

ZOOM (ez az ember neve)
LENSE (ez meg a csapaté) - Helikopter nézet

BILLY
BONUS - Négy extra pálya

VIRTUALLY
VIRTUAL - Virtual Reality - grafikai mód

SWAP
SHOP - Hátterezés és új effektek

PI
MAN - Wipeout 2097 mód

BOX
CHATTER - Murray és Martin kommentátorok

TOO EASY - Minden arcade pálya

SWINGING SIXTIES - '60-as évekbeli autók

BLASTO

Vidd végig a játékokat úgy, hogy minden csajszit megmentesz. Ezután megjelenik a "View Babes" opció, ha új játékok kezdés.

Alternatív kosztümök: a főmenüben nyomd be a Fel, Fel, Le, X, Háromszög, Kör kódot.

Episode 1: A kezdőponttól nem messze látsz egy csajt, de nem éred el. Menj végig a pályán, majd a legvégénél fordulj vissza. A barna aszteroidánál találsz egy Jetpack-et, amellyel már fel tudod átnenni. A "Welcome to Uranus" táblánál érdemes kirepülni, mert egy halom életet találsz.

Episode 2: Amikor beleütközöl az űságra cipelő fejbe, kövesd egészen a WC-ig. Ott nyírd ki, egy gyertyát és életet kapsz.

LOST VIKINGS 2

Pályakódok:

- 1- INTRO
- 2- 1STS
- 3- 2NDS
- 4- TRSH
- 5- SW1M
- 6- WOLF
- 7- BR4T
- 8- K4RN
- 9- BOMB
- 10- WZRD
- 11- BLKS
- 12- TLPT
- 13- GYSR
- 14- B3SV
- 15- R3TO
- 16- DRNK
- 17- YOVR
- 18- OVAL
- 19- TIN3
- 20- D4RK
- 21- H4RD
- 22- HRDR
- 23- LOST
- 24- OBOY
- 25- HOM3
- 26- SHCK
- 27- TNNL
- 28- H3LL
- 29- 4RGH
- 30- B4DD
- 31- D4DY

VE POWERBOAT RACING

Az alábbi kódokat nevednek adhatod meg Single, vagy Multiplayer módban:

COMPACT - Gyerek hajók
DEFORM - Hatalmas fejek
LARGE - Nagy ellenfelek
SPEEED - Gyorsabb hajók

Az alábbi kódokat a Password képernyőn adhatod meg:

CUP - Championship mode
LR - Slalom Course
U.G - Mines Level
PLA - Rejtett Monohull hajók
MIN - Minnow Level Catamarans
IKE - Pike Level Catamarans
CUD - Barracuda Level Catamarans

Felhívjuk olvasóink figyelmét, hogy Gran Turismo kódokat továbbá nem sikerült szereznünk. Ha rájuk akadtunk, egyből lenyomjuk őket.

playstation

MINT A V-RALLY!

COLIN MCGRAE RALLY

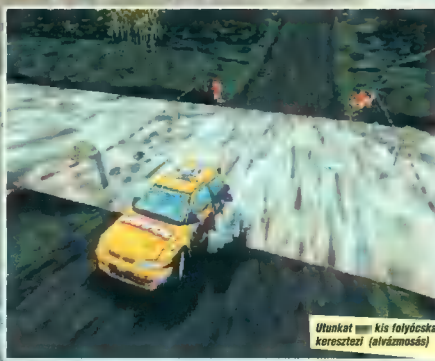
Éles kanyar jobbra-
figyelmetlenségünket
autó karosszerűsége



gázi adni, fékezni, illetve jobbra-balra kanyarodni. Ez az élmény az, amiért azt hiszem érdemes beruházni egy ilyen kis mókára.

**VELEMI KÖZÖSSÉGE
EVEKRE ZAVARON...**

A játékban tökéletesen ügyeltek az életszerűség fenntartására, így ahogyan a valóságban is, természetesen a Subaru a legjobb kocsi. Persze nem csak arra figyeltek oda, hogy az autók hirtelenségre is a helyükön legyenek, hanem minden apró részletet alaposan kidolgoztak. A versengés során az időjárási viszonyok teljes valóságával összefüggő hatnak, így szakadó hóesés, tűző napfény és őrjáti sárgaperen



Utunkat kis folyócsa keresztezi (névadás)



Beliútról is tökéletes a
kidalgozás (név csak
a kesztyűt)



A sivatagban is szágul-
hat, de akadályokba
itt a kőzetek

senki ne is keresen. A grafika is egyszerűen fenomenális. A napfény becsúsz a kamerába, a nézők arcajének a pályára szelén, és egyébként is, hová ragozom még? Vedd meg és kész!

AMULCIK

A legérdekesebb akkor történik, amikor sikerül megnyerned a Tournament-et. Ekkor lép képbe az új nehézségi fokozat, az Expert. Ez a régi B csoportos rally erőseinek felel meg, amit idővel beszűntettek a túl sok néző halála miatt. Most már szigorúan korlátozzák a maximum lőerőket és más tuningolási lehetőségeket. A lényeg az, hogy ha megnyerjük az utolsó bonusz pályát egy Audi Quattro nyerhetünk, ami több mint 500 lőerős, és ebben az új nehézségi fokozatban

még ezzel a bika erős kocsival is fel kell kötnünk az alsógatyánkat. Végül pedig jól adjuk meg ennek a játéknak azt, amit érdemel (vagyis értékelés következik). Szerintem ez most az új csúcspont, hiszen megjelenése hetében már első helyen debütált a PlayStation-os eladási listákon és a PC-s PS-ös, SATURN-os összesített listákon pedig rögtön a második helyen nyitott. Ennyit a listákról, nézzük a grafikát. Mint már fentebb szoltam róla, tökéletesen ki van dolgozva, s azon meg én lepődtem meg a legjobban, amikor feltűnt a reklámja a TV-ben. Először azt hittem, ez valami eszméletlen szépség, aztán beárgatott képeket az intro-ból is, s ekkor már a játékos küszöbén voltam (tudjátok a nagy meleg miatt...). Szóval azt a játékot, ami a TV-ben is jól mutat, nem is lehet kritizálni.

STAND

Esbe sem lehet belekötöni, az autó annyira jól kanyarodik, hogy még a szakértők is azt nyilatkoztak róla, maga a valóság, teljesen így farol az autó, ahogy az a nagykanynban meg van írva (itt a fizikai törvények könyvére gondolok). A hangok meg már csak hab a tortán, mert modorcsicserség nincs ugyan, de a motor és a narrátor hangja is nagyon élhűben berreg. Persze az effektken kívül van más hang is, meghozza a zene, melyből 2 ölp-

es CD Track-ként is szerepel. Amúgy most a Codemasters bebizonyította, hogy csillogás, villogás nélkül, hogyan kell létrehozni egy valóban minőségi játékot, amihez egy skót úriember segítségével kellett, ez a: Colin McRae Rally. Bagó Péter

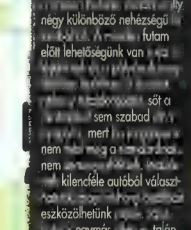
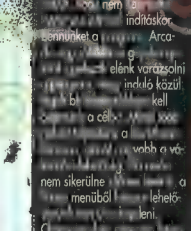
COLIN MCGRAE RALLY

INTVANTOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATHATOSSÁG
ZENEHATOSSÁG

12 JÁTÉKOS
1 HÉTIG JÁTSZHATÓ
ANALÓG KONTROLLER ELLEN
✓ HATÁR KÖZEL ELVÁRHATÓ
DE DUAL KONTROLLER ELLEN
✓ DE JÁTSZHATÓ ZENE
KARANTYNYRE B. M. DE KEVÉS

99%

Meghatározták a pályát, van a jövő, nehéz megmondani, ami lesz, és ő is meg fogja látni Tammi Mátéval. Vagy nem fogja látni. Vagy mégis. Mind a borító, mind a könyv, mind a kiadó... az a háttér, az a gépi lövés, az a csúszás, ahol minden sok minden vár, és az a jövő.



65%



természetesen sem
Természetesen
kezdünk
közben
is szórakoztatni a
A nem
intro után a főme
ahol a
vámok
Race,
Show,
normal irány
fog kezezzel indul a
sárga választás. Itt



86%

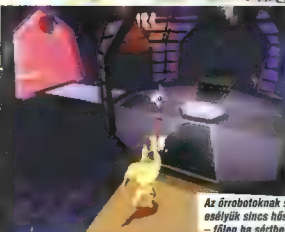
Riadó! Idegen hordák hatoltak be a naprendszerünkbe! Ha nem lép valaki közbe, hamarosan a Földet ostromolják! Itt már csak egy szuperhős segíthet! De vajon ki legyen az? Talán Batman? Vagy inkább Superman? Nem és nem. A legkompetensebb személyiséget kizáróan Blasto kapitány. Jobb lesz, ha megjegyezzük ezt a nevet, mert nem hogy csak ő a címszereplője a Sony legújabb lövöldözős, 3D-s platformjátékának, de már most ígérük a készítők, hogy hamarosan újabb kalandokban fogjuk őt látni. Ezúttal tehát a gonosz kis zöld gazdák, Boss sadorja veszályba emberiség létét: bár – amint az az intróbeli kiderül – korábban már száműzték a diktátort az őtök dimenzióba, most féltelmes gépezeteivel lyukat ütöttek a férdő kontinumbba és visszatért. Az

CAPTAIN BLASTO!

MARSLAKOK MARS HÁZA!



Blasto egyetlen hilyogást sem hagy az idegenek karmal közt



Az őrárbatoknak semmi esélyük sincs hűsíteni ellenfőleg ha sérthetetlen

Uranus már be is fészkelte magát, s hatalmas hadsergét a földi cicababák oldalára osztáztotta...

Azt rögtön előrebocsátom, hogy aki Blasto bárebe akar bújni, az készüljön fel a legrosszabbra. Ezt pedig nem az egyszerű grafika miatt mondom (ittől a játék még nagyon is élvezetes), hanem az igencsak embert próbáló játékmotívumok szeretnek rámutatni. Csakúgy, mint a Tomb Raiderben, itt is platformok és mozgó "liftek" kell ugrálni, avagy szálkák peremén csúszkodni (ami persze még eljáratítható), csak hogy a Blasto pályái szinte mindig a "levágóban lógnak" vagy éppen egy macsó mentén kanyargognak – szóval egyetlen hiba rögtön halálosztást eredményez. A játék másik

"zsenedi húzósa", hogy az ellenfelek menet közben teleportálódnak be a helyszínekre, és "puszta véletlenségből" mindig úgy, hogy a hátunk mögé érkeznek. Sok gyakorlás árán lehet a megfelelő praktikákat kidolgozni – igaz, ha ezt megfigyeli, utána már nem lesz gond az idegen katonákkal, a csakis

a logikai feladatokra koncentrálnunk. Arra például mindenki egyből rájöhet, hogy a tűzharcoknál az oldalazással lehet ki-kerülni a lövedékeket. A gond csak az, hogy sokszor 3-4 marslako/robotsem lövöldöz ránk egyszerre, ráadásul általában azokon a pontokon támadnak, ahol nincs elég helyünk oldalazni. A megoldás: a kényes pontoknál lassan érdemes haladni, és felütközni ellenfelekkel azonnal végezni kell, továbbá mindig szedjük fel az elérhető kapszuloikat.

Az első pályán az Uranuson még csak a beemelgetés: itt tanulhatjuk meg, hogyan lehet a falak mögött fedezkedni keresni, vagy hogy a kapszuloak átállításával miket érhetünk el. Segítségképpen a kapszuloaknál általában számok láthatók, melyek párosítva vannak azokkal az ajtókkal, illetve liftekkel, amiket működtetnek. Ez azért nagyon hasznos, mert a későbbiekben a szintek kiterjedése egyre nagyobb, s az

energiakapuk és a kapszuloik között nem csúszkál a távolság. Tájékozódni szerencsére nem nehéz, mert a Select fel mindig behívjuk a bajtörtésket, az imitált fehér jelhelő fehér kapszuloikkal pedig a még felderítetlen helyeket is feltérképezhetjük.

Mint minden platformjátékban, a továbbvezető út létrehozásához, avagy fel-táráshoz rengeteg tereptárgyat kell igénybe vennünk. Vannak például mozgatható vagy szellőztető ládák, melyek kapszuloikkal kiegészítve hivatkoztak. De találkozhatsz néhány egyedi speciálissal is, mint például a mérlegpinta-kapszulo, amire egy sziklát kell ráomlasztanunk, vagy a csírke, ami meglovagolva hosszabbat tudunk ugrani.

Az életünk az idegen harcosok garmadája kívül néhol tüzes csapdák, vagy célkövető aknákkal kiegészítő oszlopok veszélyeztetik. Ez utóbbiak különösen idegesítőek, ugyanis a sima lézer lepatkolt róluk. Két lehetőség van: vagy speciális lövegverrel lőjük rájuk, vagy gerjesztjük a tűz nyomra tartásával a pisztyolyunkat. A speciális lövegek a többi ellenfél ellen is hatásosak: van löbbszóró fűzőr, célkövető rakéta, lángszóró, fagyasztó lövedék, vagy "atom". Ezzel persze még nem merítettük ki a felvehető extrák listáját, ugyanis van továbbá sérthetlenség (Blasto arany színű lesz), láthatatlanság, és ami a legjobb: jelpack. (Például az első pályán akkor találhatunk egy ilyen, ha nem megyünk ki a kijáraton, hanem

megfordulunk, és visszamegyünk a legutóbb elhagyott asztoriadig – annak a tetőjén lesz.) A jelpack-ot egy dupla ugrással tudjuk begyújtani, ám sajnos csak kevés üzemanyagot kapunk hozzá. Persze nem állásmentő pontok (pontosan platformok) is. A gép az életünk mellé folytatási lehetőségeket is ad, melyek száma azonban szintén limitált, és a mentési pontoknál sajnos ezek is megiegyeződnek.

A játék célja (a kijáratok megkeresésén kívül) a rabul ejtett hőlégmenyek kiszabadítása – a ketreceként szintén kapszulo

nyitják. A pause képernyőn láthatjuk, mennyi van még hátra, és mennyit szabadítottunk már ki. (Hasonló arányt a még elpusztított ellenfelekről is olvashatni.) A csajszikák egyébként mindenképpen katonák fel, különben még akár fölényeseket is elkerülhetünk – pedig azokat (mint mondjuk az óriási palipót) aztán kár lenne kihagyni. A Blasto a maga 13 pályájával a PlayStation-on és akciójátékoknak az erős közepmező



A távolbéli valódi Blasto diétára tört, de hűsült sem rest vissza tüzetni

nyibe sorolható. Első ránézésre ugyan még nemigen mutat jól, viszont ha kitapasztaljuk, már nem is zavar minket az egyszerű terep, melynek elemei ráadásul elég későn rakja ki a program. Frakkó tűzharcokat vívhatunk



az intelligens idegenekkel, akik elég "okosak" ahhoz, hogy hibázzanak (az első lövésük szinte sosem talál), s így van esélyünk a győzelemre. Teljesen a rajzfilmes beütésű karakterek is: hogy csak a főhősnél végigkísérjük példának, Blasto játék közbeni szövegelese átönges felül változtat és humoros. A grafika tehát lehetne jobb is, de ha a játékmotívum kielégítő, az már egyébként fel siker...

V.Z.



A kis zöld marslako tényleg szelíd, de mégis meg kell találni, de nem érdemes megvárni a következő próbakísérő

BLASTO

ELVÁNTÓSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENÉZŐSÁG

1 JÁTÉKOS
1 HÍRLEK
ANALÓG RÁNYTÓ DUAL JOYSTICK
✓ MATHIA HALLI BÉ FIGURÁKKAL
CSATÁRUNK
x A PIENY ÉN ARNYEKEFFELTUL
IL MATHIA HALLI BÉ FIGURÁKKAL
✓ ZSÉRE A GRAFIKAT

78%

Tekken. Utalok közhelyekkel dobálni, de van olyan PlayStation tulajdonos, aki e nevet nem ismeri? Mert amikor kijött a Tekken 2, és egészen a mai napig ő volt a verekedős játékok királya. Volt ugyan olyan anyag, ami esetleg egy-egy apróbb dologban megelőzte, de mindent összevetve egyszerűen a Tekken 2 volt az a játék, amely hosszú ideig meghatározó volt kis barátárságom életében. Addig nyomtuk, amíg el nem került a lemez, aztán meg vettünk egy

benne van, plusz még három rejtejt karakter is!

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

Az Iron Fist Tournament harmadszor is megrendezésre kerül. A már ismert harcosok közül többen visszatérnek, je-

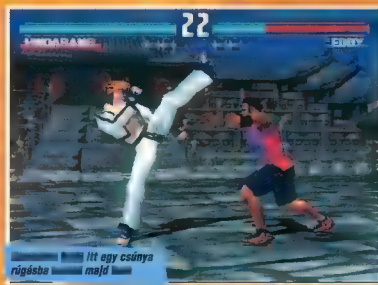
PlayStation lemezre, mint az arcade verzióba, de lucinatni más érvem is van, melyeket most megosztanék veletek:

- A T3-ban fiz szereplő közül választ:



King jellegzetes "süveg" árnyékot, "süveg" árnyékot

űjat. Mindenki megvolt a kedvenc embere, ordítózás, kontroller-csapkodás, visítózás, kör-mérkőzés – minnek rogozzam, gondolom Ti is így voltatok vele. De most már nyugalomba vonulhat az öreg Tekken 2. Mert itt az új császár, a csúcs, a tükély – a TEKKEN 3.



Edy a csúcsra, a csúcsra, a csúcsra

VOLT, AKI KÉTELKEDETT...

Eddig az volt a bevett szlogen, hogy: "Ez a játék már majdnem 100%-os játéktérmi konverzió". A Tekken 3-mal kapcsolatban azt tudom elmondani, hogy a játéktérmi gép még KÖZEL SEM olyan, mint a PlayStation konverzió! Idéznek néhány sort különözölő kételkedéstől, akik a T3 megjelenése előtt nyilatkoztak "meglátásai":

- "A játéktérmi Tekken 3 annyira összevált, hogy külön hardver-kiegészítést kell majd adni a PlayStation változathoz" – Baromság, hiszen a PS verzió jóval nagyobb, mint az arcade!

- "Kizárólag a japán verzió támogatja majd a Dual Shock kontrollert" – Baromság, hiszen az európai változat is tökéletesen rázi!

- "Lehetetlen az összes szereplőt egy PS lemezre rátenni" – Baromság, hiszen a PS verzióban minden szereplő

A Tekken 3 az eddig készült legtekkenesebb verekedős játék, minden szempontból. Ott van eleve az a tény, hogy több adatot zsúfoltak rá a

hatunk alaplól. Ha valamelyikkel végigvisszük a játékokat, azaz megverjük az összes többi ellenfelét és a főnököt is, akkor egy-egy újabb szereplő kapunk. Ez az eddigi epizódokkal ellentétben nem az adott szereplő iker-karaktere, hanem mindig a következő karakter. A további kilenc harcost tehát sorban kapjuk meg – Kuma, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre, True Ogre.

- Minden szereplőnek van legalább egy alternatív ruhája. Így a variációk száma sokszorosára nő. Nehányuk-



Ann a játék egyik legnagyobb fegyverrel

AKAR MEGMÉRKŐZNI?

nak további titkos cuccai is vannak, ezekről később. - Nehány szereplőnek nem csak új ruhája van, hanem alternatív karakter is! Kumának például Panda, Eddynek Tiger. - Új opció az "azonnali föllálás". A két ütőgomb együttes megnyomásával a földre került figura azonnal föl-

patlan, így el lehet kerülni azt az idegesítő helyzetet, hogy valakit a földön vernek meg.

- Szintén újdonság a "védelem" mód, amivel a négy gomb együttes megnyomásával tudsz előhozni. - Két exkluzív játékmód is belekerült a játékba, ezek a Force és Ball módok.

- A szereplők animációját a motion-capture technikával készítették. Ez azt jelenti, hogy a jelenlegi leghíresebb japán bűnözők mozgását mozgólámpáról mozdatlra rögzítették, majd ezt vitték át számítógépre. Így minden egyes mozdulat teljesen realiztikus.

- Összesen több mint ezer mozdulat van a játékban, a kombinációk, kombók száma végtelen.

- A játék elkészítésén gyors: 50 frame/másodperccel peregi!

NEM KÉRTED UGYA



TOVÁBB IS VAN...

A játék elején már hét mód közül választasz. Egyedül, ketten, csapatban, a stopper ellen, minél több ellenfél ellen – ezeket gondolom, már ismered. Gyakorolhatod is, ez sem újdonság (mondjuk a gyakorló mód is elég sokrétű, tényleg mindent meg lehet tanulni belőle a sokféle beállítás segítségével). Az opciók között is egy csomó mindent be tudsz állítani, felhívom figyelmeket a Dual Shockos rázásra. Ha gyorsan be akarsz hozni mindenkit, tedd a Round Time-at örökre, a Fight Count-ot 1-re. De a főmenü jelenleg legizgalmasabb pontja a Force mód.

TEKKEN FORCE MODE: Ez egy nagyon érdekes játék, leginkább a régi Final Fight-hoz hasonlít. Balról-jobbra kell haladni egy kiválasztott harcosal, és négy pályán kell túljutni. A stopper 60 másodperccel indul, ennyi idő alatt kell befutni egy pályát. Persze az ellenfelek lejárásával újabb érdekes másodpercek nyerhetők, azonkívül csir-

A MÁSIK DAYAGYOK!



ütés gombot nyomod-e meg. Kuma és Panda között ugyanígy tudsz szelektálni. Ez eddig 21 harcos. Plusz a doki, ez 22.

Most már egy új opciót találsz a főmenüben, a Ball módot.

TEKKEN BALL MODE: Strand-ráplabda Tekken-nel kombinálva – kicsoda mókai! Az a feladatod, hogy a különböző sebzsérősségű lasztik közül válassza röppsz egy kicsit. Akkor kapsz pontot, ha a lasztit az ellenfél vonala mögé esik le, de el is tudod találni a másikat, ekkor is fog az ener-

replák megnyerés-animációit nézheted meg, és a két kezdőfilmet [a játéktérmi is benne van, ezt később kapod meg]. De miután mindenkit behoztál, megjelenik a csúsz-szuper Disc-Music opció is! Ez egy állati dolog: berakhatod a gépbe a Tekken vagy Tekken 2 lemezeket, és megnézheted az azokon levő animációkat is! Így minden karakternek végkövetked a sorát a filmek egymás után való lejátszásával!

Meghallgathatod a zenéket is, az eredeti arcade és remix változatokban is. Ez nem semmi! [Gun Jack-nek két megnyerése is van (bad-good), attól függően, hogy easy-n vagy normál (minden opció zöld) viszed végig vele a játékokat.]

TITKOS RUHÁK

Law sárga mezey Nyerd meg a játékok Law-val és Paul-lal is.

Gun-Jack Jack 2 mezey Válassz Gun Jack-et legalább 10 alkalommal.

Eddy Tiger mezey Nyerd meg az Arcade módot 16 karakterrel.

Jin iskolás ruhájay Játssz vele legalább 50-szer!

Xiaoqyu iskolás mezey Játssz vele legalább 50-szer!

Anna izgi mezey Játssz vele legalább 25-ször. Azt, hogy valakit hányszor választottál, az opciók között tudod megneézni [Records-Usage Data].



Xiaoqyu elegáns püccetessel bírák el Jinnel

kéket is vehetsz fel, melyek feltöltik az energiád. Minden pálya végén főellenfél jön. A negyedik főellen-ség legyőzése után kapsz egy kulcsot! Nos, most újra indul el, összesen háromszor. A harmadik kulcs megszerzése után még egy nekifutás jön, ekkor az utolsó ellenfél Dr. Boskonovich lesz. Vard meg, így behozod őt is a választható szereplők közé!

Ha tehát mindenkivel végigviszed a játékok, plusz 9 szereplőt kapsz. Eddyre lépve tudod kiválasztani Tigert, aki a játékok egyik legjobb embere. A válasz-tásod attól függ, hogy a rúgás vagy

gígya. Sőt, még püffalni is lehet egymást, így a kritikus pillanatban mozgásképtelenné teheted ellenfeled. Ha sikerül megnyerned egy meccset Gun ellen (ő egy híres japán képregény figura), akkor ő is választható karakter lesz! Így lesz meg a teljes csapat, a 23 karakter.

A THEATRE módban a behozott sze-

közönlímen teketéles. Nem tudom, hogy miként fognak ennél jobbat kihozni a jövőben PlayStationre. Az irányítás teketéles, a gombnyomásra mindig jól reagálnak a karakterek. A zenék nagyon dögösek, olyannyira, hogy az eredeti Tekken 3 játéktábla CD a japán eladási listák élén áll. A CG filmek minősége elképesztő [Itáán idáig a leg-



Ett Paul valahogy nem védte ki



Eddy break táncolnak kombinált stílusú tenenemlín

jobb), és ami a legérdekesebb, hogy szinte az összes stílus képviselteti magát [CG animáció, FMV film, anime rajzfilm]. Meglátásom szerint ezt is nehéz lesz túlszárnyalni. [Csak zarájelen jegyzem meg, hogy a majom cen-zoroknak köszönhetően az amerikai és európai változatokból kimaradt egy nagyon érdekes részlet, megőrizte Anna megnyeréséből. Amikor ugyanis Anna ismét a húkkal, Nina odaugrik és kikopcsolja fürdőruhájának mell-tartóját, jól leégetve(?) így testvérét.] A Tekken 3 feladta a leckét a konkurenciának! Az egyedüli dolog, amiért a T3 nem kapott nagyobb százalékok, hogy szerintem nagyon bonyolult előhozni az érdekesebb kombokat. Én nem szeretem, ha valaki ész nélkül nyomkodja az összes gombot, és ha véletlenül kijön egy jó kombináció, akkor baromri büszke magára. Nos, itt elég sokat kell majd gyakorolni, hogy valakinek az összes mozdulatát meg tudjuk csinálni.

Martin

ÉRTÉKELÉS

A Tekken 3 grafika osztályon felüli. Nincsenek átfedési hibák, a karakterek sokkal kevésbé szögletesek (lásd Kumati), a mozgásuk a motion-capture technikának



Circus in a World

**80 NAP ALATT
A FÖLD KÖRÜL!**

CRUISE WORLD

14 JÁTEKOS
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁRA
RUMBLE PAK:

✓ A HÍRYSZÁMÚK SOY FOKKAL
VÁLTOZGATÁSÁRAK AZ ELMONEK
✓ HÍRER HÍR HÍRER HÍRER
✓ HÍRER HÍR HÍRER HÍRER
✓ HÍRER HÍR HÍRER HÍRER

65%

Azt hiszem, hogy a következő hónapokban a PlayStation bőven el lesz látva RPG stílusú programokkal. Az RPG-k őshazája ugyebár Japán, így ezidáig szinte csak ott jelentek meg ilyen stílusú játékok, és bizony ebben a témában Európát nagyon elhanyagolták, mondván: "Itt egy Japán RPG nem arathat nagy sikert". Am szer-



Hoveshetjük ezt akár az "álomok harcának" is



A bányába vajon hogyan bejutni?



Egy újabb logikai feladvány, mint mindig

rencsére megjelent a fantasztikusan jó Final Fantasy VII (még hogy nem arathat nagy sikert egy RPG?!), és szinte minden cég figyelme a szerepjátékok irányába fordult. Belátták végre, hogy igenis Európában is van igény ilyen stílusú játékokra, és ha ebben kategóriában nagyot alkotnak, jelentősen javíthatnak a cég hírnevén (meg persze a pénztárcájuk állapotán is), így most úgy áll a helyzet, hogy fél éven belül kisebb RPG zuhatag várható PlayStationre. Az első következő időszak RPG termésének az első gyümölcse a Psynagon gondozásában megjelent The Adventures of Alundra. Stílusát tekintve pedig az RPG-ken belül az ügyességi-logikai kategóriába tartozik, rengeteget kell benne ugrálni és gondolkodni a kisebb-nagyobb lo-

gikai feladatok megoldásán. Az Alundra ráadásul klasszikus RPG, grafikája és hangulata a régi SNES-es szerepjátékokat idézi, tehát semmiképpen sem lehet a Final Fantasy VII-hez hasonlítani – inkább egy másik szintén kávézolt RPG-re ültök a játék, méghozzá a SNES-ről közismert Zeldára. A játék letagadhatatlanul egy Zelda klón, annyira, hogyha megnéznénk még az "üjlenyomat" is megegyezne. Persze ez egyáltalán nem baj, PSX-re még mindig volt Zelda stílusú RPG, úgyhogy itt volt az ideje egyet kiadni. A készítők valószínűleg azért dönthettek egy Zelda stílusú RPG megjelentetésén, mert a Nintendo gépein (NES, SNES, Game Boy és úgy tűnik majd az N64 is) a Mario mellett Zeldát volt a második legsikeresebb játék, így joggal gondolhatták, hogy PlayStationre is sikert érhet el egy hasonló program. A játék története szerintem egész ötletes, egy olyan fiút irányítunk benne, aki képes behatolni az emberek álmába, bejuttatni a rémálmait, ezeket a rémálmokat pedig démonok okozzák. Am, hogy ezeket a rémálmokat, hogyan lehet elűzni, az álmok okozói pedig mit akarnak, és mit lehet ellenük tenni, nos hát erről szól is a játék. Az Alundra eléggé leegyszerűsített RPG. Nincsenek benne kibővíthető dolgok, így akik még soha nem játszottak szerepjátékokkal, azok is boldogulnak vele. A játékban is annyira a történetre kell koncentrálni, mint az FFVII-ben, hanem

az ügyességi logikai feladatok megoldására, ebből következően pedig még szerény az angolnyelvű tudással is nekálthatunk a programnak, mert olyan iró sok párbeszéd nincs. A legfontosabb dolog, ami megkülönbözteti Alundrát a mostanában érkező RPG-től, hogy a harc nem köröngént, hanem folyamatosan megy, ennek csak úgy mint a köröngénti harcnak, megvannak az előnyei és hátrányai is. Nézzük át az irányítást: a Négyzet a támadás gombja, valamint ezzel lehet dobókat, hor-

dókat felemelni és eldobni (a bombát is ezzel dobjuk el), valamint ezzel lehet beszélgetni is, az X-szel ugrani lehet, míg a Háromszóggal futni tudunk. A Kör igen érdekes és fontos funkciót lát el, ezzel lehet ugyanis is varázslatokat, gyógyítást és speciális tárgyakat lehet használni. A START-tal az Inventory-ba, azaz a felszerelésünk rakhelyére jutunk. Felül vannak a fegyverünk, alul varázslataink, gyógyítataink, valamint tárgyaink vannak (ha valamelyikre rá akarunk váltani, álljunk rá és nyomjunk X-et), mellettük pénzünk, madár szobrok (használatról később), kulcsok mennyisége lapul. Átválthatunk még egy másik képernyőre is az R1-el, itt rajtuk lévő ruhákat, egész pontosan mellényüket és cipőket láthatjuk. Ha egy mellényt vagy cipőt találunk, akkor az automatikusan a régi helyére kerül, és a régi cucc eltűnik, így sajnos nem lehet üzletelni a használt cuccokkal, mint más szerepjátékokban. Kilépv az Inventory-ból a játékban a bal felső sarokban van a használatba helyezett fegyver, mellette pedig a használni kívánt (varázslat) fegyver. Ezek mellett a meglévő és a maximum energiánk mennyiségét láthatjuk, amellet még varázslónk nagysága, valamint pénzünk mennyisége található. Sajnos mivel az Inventory elég kicsi, szabá-

energiával és varázserővel is). Lásuk, milyen tárgyakat találhatunk a játékban:

Herb: egyszerű kisgyógyító erővel rendelkező öngyógyítás, maximum kilenc darab lehet belőle.

Strenght Tonic: az előbbi nagytestvére Alundra energiájának a felét feltölti, de csak egy darab lehet belőle.

Strenght Elixir: a leghatásosabb gyógyító ital a játékban, teljesen feltölti a HP értékként, de szintén csak egyet tarthatunk magunknál.

ALUNDRÁ

EZZEL ELLESZEL E

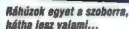
lyozták a nálunk lehető gyógyítókat illetve tárgyak mennyiségét, ez főképp akkor lehet idegesítő, amikor egy nagyobb labirintust akarunk átkutatni (mivel nagyon hamar elfogy a gyógyító felszerelésünk). Ráadásul ehhez hozzájön, hogy az ellenfelek folyamatosan visszapótlódnak, és az ilyen labirintus végén valamilyen főellenesség vár ránk, plusz menteni sem lehet valami sűrűn (igaz, az állásmentő helyeken feltölthetjük magunkat

Magic Elixir
ekhez, de ne
nem a
tölti n
belé
W
le
l

Bomb: hasznos dolog a bomba,

Magic Seed: ugyanaz vonatkozik rá, mint az előzőre, azzal a kü-

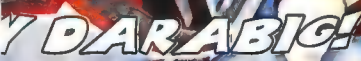
83%-ban, tekintettel az elkövetkező hónapokra. A játek grafikája nagy látványosságot nem ad, de így is elég szép, persze a készítőket nem a grafikára akarta helyezni a hangsúlyt, hanem a játékmotort, ennek ellenére azonban a grafika klasszikus RPG szinten nagyon szép. A zenékre és a hangokra ugyanezt lehet elmondani, mindket- től jól illenek az cselekményhez. Problémák inkább a játszathatósággal akadnak, idegesítő, hogy a szörnyek újra termelődnek, ritkán lehet menteni és mint már említet- tem, szabályozva van a nálunk le-



A történet kiindulópontja Inoa falu lesz, itt fogják az emberek elmondani, hova kéne elmennünk, és mit is

Ezték gyönyörű cuccok mennyisége. Ezek a dolgok így együttesen bizony néha elég nehéz játékmenetet szűnnek, mert ha mondjuk nem lenne ez ■ szabályozás, el tudnám vinni a visszapolódó szörnyeket, így viszont nem igazán, legalább lehetne sűrűn menteni. Ennek ellenére a játék elég jól sikerült. Ez egyszerűségének, a történetnek és a játékmunkának köszönhető, bár néha ■ készítőkhöz felfelejtették volna, hogy RPG-j csinálnak, nem pedig platformjátékot. A játék hosszúságával ■ lesz gond, de ez szinte minden RPG-re igaz, bár azért a FFVII-nél jóval rövidebb (de szerintem ez nem szorul különösebb magyarázatra, 3 CD kontra 1, ugyebár). Külön jó pont a játék megírásának a hosszúsága, mivel több mint 8 perces záró rajzfilmrel van szíve, így sok más játéktól eltérően ez így fél perces animációval szűriük ki az ember szemét.

Veres Miki



Vizsgáljuk is meg, hogy kik lakják a falut (persze csak a fontosabb embereket: **Jess:** ő húz ki minket az elején a tengerből, és utána is sokat fog segíteni, többek között rendelkezésre bocsátja házát egy állásmentő helyell (apropó, állást menteni a nagy könyveknel lehet, a labirintusokban teleportok visznek oda), valamint a játék során tők in-aven gávon frankó feavvereket is

magig seed szót? bókknáknk! Az
hiszem, nem maradt más hátra,
mint az értekezés. Ebben a pontban
viszont elég nagy gondban vagyok
■ cikk elején ■lítotték miatt,
ugyanis karácsonyig legalább nyolc
[PFS/minusz kétfő] ehhez hasonló
RPG program fog megjelenni, tehát
ha adok neki egy jó százeleket, mit
fogok adni egy nála még jobbnak
(mert, hogy lesz nála jobb, ■ biztos,
persze ez fordítva is igaz; ha
gyengébb százeleket adok neki, ■
meg nem fejezi ki a valóságot)?
Szóval áldajunk meg egy barátit



A konzolokon – és főként PlayStation-on – nincs még egy olyan műfaj, ami annyira telített lenne, mint a verekedős anyagok kategóriája. Minden hónapban több is érkezik belőlük, így a sokat látott szem már első ránézésre látja, melyik játék lesz nyerő. Ebben a hónapban például nem nehéz megállapítanom, hogy a Vs.-nek (az időzítés szempontjából) nem volt nagy szerencséje: a Túlélőt látható Dead or Alive, és persze a Tekken 3 is jóval túlszárnyalta. Pedig egy szegényesebb hónapban jóval több elismerést

színen. Mindegyik bandához három helyszín tartozik; ha tehát csak a háttér sokszínűsége vesszük, akkor a Vs. a kategóriájában mindenképp élvonalba tartozik. A végtelen füves sportpályától kezdve a magas háztetőig sokféle környezetben küzdhetünk, és vannak kerítéssel körülvett pályák is, mint például a kosárlabdapálya. Róadásul mindegyik pályához nagyon frakó, kemény zenék tartoznak: techno megszólaltatnak igazi csemege ez a program. (Talán egyeseknek mondanak va-

főnökök is lesznek. Végül az exhibition (bemutató) valójában gyakorlásnak felel meg: egy végtelen (energia nélküli) küzdelem bárkivel – akár a már korábban legyőzött főnökkel is. Na de térjünk rá a kezelhetőségre! Gyűlölni az olyan játékokat, ahol a lenyomott gombra nem reagálnak azonnal a harcosok – márpedig a Vs.-ben – szerencsére ugyan csak kis mértékben de – fel lehet ismerni ezt az effektust. Ez különképp igaz az ütések előli kitérés

nem értem, miért nem talál az ütősem célba. Pedig az irányítás, ami hasonlóan a Dead or Alive-hoz tisztán az ütő és rúgás gombjára van leegyszerűsítve, nem rossz. Ezzel a két gombbal lehet elérni mindent, beleértve még az átloboskodást is. (Segítségképpen az irányító többi gombjára azért beprogramozhatunk bizonyos kombinációkat.) De hogy valami pozitívummal fejezzem be a mondanómat, a Vs.-nek kétségkívül a legnagyobb vonzereje, hogy minden szereplő eltérő stílusban küzd – még csak hasonlósg sincs két figura tech-

ÖCSÉM NEREM SZÓLTAL?



Ba minni verekedős játék, vagy magassugró bajnokod?

szerzetheti volna, hiszen amúgy egyáltalán nem rossz anyag. A Vs. szereplői – mint már megannyi más játékban – bandákba verődött fiatakok, akik az utcák fölötti uralómet, és ezáltal a békét szólnak ringbe. Négy csoport rivalizál egymással, mindegyiken belül négy tag közül válogathatunk. A figurák kidolgozása tulajdonképpen elég durva, ám a remek helyszíneknek, és a fényforrás szerinti árnyékolásoknak köszönhetően a látvány azért összességében nem csúnya. Például egy metrőállomáson verekszünk, ahol a mellettünk időnként elszágulodó szerelvények ablakaiból fehér fények világítják meg a hőseinket. Vagy említhetném a Disco-t, ahol a padló villog mindenféle

lamit a következő nevek: Pigs in Space, Razed in Black, Los Infernos, Suicide Machine.) A játékmódokat számbavéve viszont sajnos már nem olyan bőséges a választék. Először is egy vagy két játékos módban rendezhetünk egy-egy versenyt (VS.) vagy egész bandák közti küzdelmet (Rumble). Aztán van a túlélő mód (Survival), ahol mindenkit trapézra kéne verni, beleértve még a saját "haverjainkat" is. A challenge módnál még érdekesebb a helyzet: csak a saját bandánkon belül folyik a bunyó – viszont a

re: az oldalazás- gyakorlatilag mindig elkészünk. Felőlem lehet annyi kombó, amennyit megjegyezni is képtelenség; ha egyszer a figura reakcióideje miatt a legjobb reflexekkel sem tudok időben hárítani egy egyszerű ütésre, az a játék nem lesz a kedvencem. A túlódon tesztelt Dead

Min a bunyós lángok néha idő szeredmetlen mozdulatokat tesznek



or Alive pontosan azért olyan pergő ritmú, mert minden ütés azonnal elérhető, sőt egymásba kapcsolható, s így tényleg minden csak ügyességen múlik. A másik – számomra – visszatartó jelenség az időlen rugódás volt, amit a levegőben lévő ellentétellel (mint valami focilabdával) el lehet játszani. Hasonlóképp "zsonglorkodni" ugyan sok más játékban is lehet, de amit itt lehet művelni, az már tényleg tündök. A bevitt ütések érzékelésével is gondok vannak: nagyon sokszor



A diszkó táncparkettje bu- nyóhoz is remekül megfelel

nijákja között. Minden hibája ellenére tehát érdemes azért a Vs.-t kipróbálni, és ha már megvan a Tekken 3 vagy a Dead or Alive, talán még akár megvásárolni is.

V.Z.



Egyes bandák tagjai szorosan rikkantva álltunk

VS

JAVANYANSSAG
 JATSEHATASAG
 SZAVATOISAG
 SEENERON A

12 JATEKOS
 1 JATEKOS

✓ KEZ HELYISZEN. PONTFORAS
 KEZHEI ARANYKOR.
 KEZHEI KEZHEI
 X KEZHEI KEZHEI
 KEZHEI KEZHEI

79%

DEAD OR ALIVE

ÉLET ÉS HALÁL KÖZT

Virtua Fighter PlayStation-re? Egy Sega játék a Sony gépére? Ne azért itt még nem tartunk, de már majdnem. A helyzet ugyanis az, hogy a Dead or Alive kisérletes hasonlóságot mutat a Virtua Fighter sorozattal, és ez nem véletlen. A Sega

ütés, rúgás és védekezés gomb van, s ezekből a lehet a kombókat kialakítani. PlayStation-on egészen biztosan nem találkoztunk még egy olyan játékkal, ami ennyire megközelítene a zseniális Virtua Fighter játékokat.

A hasonlóság mellett a grafika is

igaz. Átkozottul szépek a karakterek: magas felbontásban, szépen beágyazottak vannak animációba – még a hajuk vagy a ruhájuk libbenése is olyan, mint igazából. Érdekesnek mondható a téli pálya, ahol még a lehetőségek is látszanak. A Dead or Alive ráadásul az egyik leggyorsabb veredő játék (még talán a Tekken 3-nál is gyorsabb), ami ugyebár roppant szopora képvisítést kíván. A játék mégis majdnem ugyanolyan szép, mint a játéktérben, az egyetlen feltűnő különbség, hogy nincs 3D-s háttér.

A Dead or Alive másik nagy vonzereje a női karakterek. A választható harcosok száma kilenc (plusz a két rejtett), amelyekből három is nőnmű. Igaz, hogy a gyengébbik nem ma már csaknem minden veredő játékban feltűnik, de elég ha csak az options menü "Bouncing Breast on/off" (Rezgő cicik ki/be) lehetőségét említen, és mindjárt mindenki megértheti, miért kezelem kiemelten ezt a témát. Az öleletet valószínűleg

csak humorosnak (mások meg izléstelennek) fogják tartani, de azt hiszem többséges ennél a momentummal többet idóznunk, mivel nem ez a játék legfontosabb vonása.

A Dead or Alive-ban nekem a legjobban az újfajta ellentámadás tetszett. Az ütések nem csak egyszerűen blokkolni lehet, hanem el is lehet kapni mondjuk az ellenfél lábát, és alaposan kicsavarni, avagy – a kiválasztott figura vérmérsékletétől függően – csaknem kilőnni. Csak jó reflexeket kíván a dolog (hogy a megfelelő időben ragadjuk meg

san, hány ellenféllel végzünk; aztán van persze két játékos Versus mód, túlélés mód (Survival) korlátozottan visszatöltődő energiával; gyakorlás (Training), aminek a menüjében az ellenfelet és a teljesítendő feladatot is megadhatjuk (és még a speckokat is átnevezhetjük); és van Team Battle is, ahol egy öt tagú csapattal indulhatunk a gép hasonló csapata ellen. A végére hagyom a Kumite üzemmódot, az egy elég meglepő opció: 30, 50 vagy 100 ellenfél ellen állhatunk ki, és majd a legvégén rangsorolják a győzelminket és a vereségeink arányát.

Ha a tornán győzünk, természetesen nem marad el a jutalmunk: újabb ruháiba öltöztethetjük a kedvencünket, vagy az ún. extra config opcióknál kapunk újabb beállítási lehetőségeket. Alapban mindenkinél három öltözköztetés áll rendelkezésre, amiket akár 15 (!) darabosakra is felbonthatjuk. Hogy a gép kiakasszása után ezek ne vesszenek el, nem árt, ha mindig mentünk állást a Memory Card menüpontnál.

Summázva a véleményemet: a Dead or Alive minden idők egyik legszebb PlayStation játéka – a stílus rajongóknak kár lenne kihagyni. A játékmeneit tekintve pedig úgy értem, még a Tekken 3-mal is állja a versenyt.

V.Z.

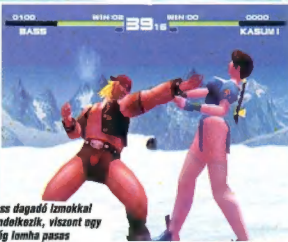


Zackot úgy látzák nem hatják meg Tina bóját

néhány évvel ezelőtt, amikor a Model 2-es játéktérmi hardverét a piacra dobta, úgy harcolt, néhány arcade fejlesztőárgárdának megadta a jogot, hogy felhasználják a korszerű technológiát. Közülük volt a Tecmo is; ennek az egyezségnek lett tehát a gyümölcse a Dead or Alive. A bunyós játék fejlesztése magától értelődően a Virtua Fighter által kitaposott ösvényen haladt: például ugyanazt az irányítást használja, azaz nincs két különböző rúgás és két ütő gomb, hanem teljesen leegyszerűsítve egy



A táncmozdulatnak tűnő pillanatkép valójában egy jól végzett ellentámadást szimulál



Bass dagadó izmokkal rendelkezik, viszont egy elég lenha poszt

az ellenfeleket), no meg fürgeséget, hogy nyomban döntsünk, miként vágjunk vissza. Ennek hatására sokkal változatosabb – és még valószínűbb is – a bunyó, nem csak a kombókban múlik a győzelem. A másik újítás, hogy a Dead or Alive küzdőterei körül nincs korlát, de még árok sem – csak egy ún. veszélyes zóna. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy a küzdőtérrel kitéríteli még ki lehet, ám ha valaki – egy ütő nyomán – a földre hull, azonnal felrepül az égbe – mintha csak egy ok-namezőn járónálunk. A robbanások – mondanom sem kell – jelentős sérüléseket okoznak, tehát a veszélyes zónába tévedni nem egy életbiztosítás (habár ettől függetlenül lehet mondjuk egy kórház fogás).

A programozás a játékmódokkal sem spóroltak: a szokásos tornán kívül (Tournament) van idő elleni küzdelem (Time attack), azaz hogy milyen gyors



A brutális Rayman-nel szemben egy cingár nősemdíjnek esélye sincs

DEAD OR ALIVE

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIAKÁRDS
DUÁL SÍROK
VÁRPA KÜZDELMES
VÁRPA SZÁRÁLYOK
A MEMÓRIÁKAT BELEPÉL
TOL JELTÉSEK: PAR HALL
LOS MÓDULAT UYAN RÖGÖN
VIGYAN VAN

92%

576 KONZOL

MEGA DRIVE

Fogy. ár Akciós ár

AERO THE ACROBAT	5990.-
CHESTER CHEETAH	5990.-
DRAGON'S REVENGE	7990.-
DYNAMITE HEADY	9990.-
ECCO THE DOLPHIN 2	7990.-
EX MUTINS	6990.-
FIFA 98	13990.-
LAND STALKER	8990.-
LIGHT CRUSADER	6990.-
LION KING	9990.-
MORTAL KOMBAT 2	7990.-
MORTAL KOMBAT 3	9990.-
NBA LIVE 97	9990.-
NHL 97	6990.-
OTIFANTS	8990.-
PSYCHO PINBALL	7990.-
REAL MONSTERS	7990.-
RUGBY WORLD CUP 1995	7990.-
SMURFS 2	11990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 12990.-	9990.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE 12990.-	7990.-
SUB TERRANEA	8990.-
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-
TOY STORY	9990.-
VECTORMAN	9990.-
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-

S N E S

Fogy. ár Akciós ár

DOUBLE DRAGON V	9990.-
KENDO RAGE	5990.-
PUSH OVER	3590.-
UNTOUCHABLES	5990.-
X KAUBER 2097	8990.-
SNES PAL CARTRIDGE-OK	
ASTERIX	11990.-
BEAVIS & BUTT-HEAD	9990.-
BIG SKY TROOPER	11990.- 7990.-
BOOGERMAN	12990.-
DONKEY KONG COUNTRY 214990.-	
DONKEY KONG COUNTRY 314990.-	
FIFA 98	14990.-
IZZY 'S QUEST	7990.-
KIRBY FUNPACK	14990.-
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-
PILOT WINGS	6990.-
PRIMAL RAGE	9990.-
REAL MONSTERS	9990.-
REVOLUTION X	12990.- 9990.-
SUPER TENNIS	6990.-
TETRIS ATTACK	6990.-
WEAPONLORD	12990.- 9990.-

GAME BOY

Fogy. ár Akciós ár

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	6990.-
ASTEROX	6990.-
ASTEROX & ORIELX	7990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	6990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
CHASE HQ	6990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DARTY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DESERT STRIKE	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND II	7990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
FUNCTIONS	6990.-
GREMLINS 2	6990.-
HERCULES	9990.-
HOME ALONE 2	7990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
IRONMAN KID MANOWAR	6990.-
JAMES BOND 007	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JURASSIC PARK 2	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
KIRBY'S PINBALL LAND	5990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
LUCKY LUE	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MICKEY MOUSE DANGEROUS ...	6990.-
MICRO MACHINES	7990.-
MORTAL KOMBAT 3	7990.-
NIGEL MANSEL	5990.-
PINBALL MANIA	5990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
PRIMAL RAGE	6990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBIN HOOD	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMURFS	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPODEMAN XEN	6990.-
SPY VS SPY	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMARIO LAND 2	6990.-
TALESPIR	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TETRIS	5990.-
TETRIS 2	6990.-
TETRIS PLUS	6990.-
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-
TINY TOONS WACKY SPORTS	7990.-
TRUE LIES	6990.-
WARD LAND	6990.-
WARIO LAND II	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-

SEGA GENESIS CARTRIDGE-OK

Fogy. ár Akciós ár

BELLES QUEST	7990.-
ONSLAUGHT	6990.-
OUTRUNNERS	5990.-
SOCKET	7990.-
MEGA MAN	
WIZARD PINBALL	7990.- 4990.-
WWF RAW	5990.- 3990.-

VISZONTÉLADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb

PSX és N64 játékaikat, valamint az **576 Konzol** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576-os** telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért.

Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ **576** KNYV AZ **IGA** A **Virgin** AZ **ocean** A **MICROPROSE** ÉS

AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

**KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES
LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600.-
fél évre	3000.-
egy évre	5760.-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KNYV

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós termék vásárlásakor
az újságban található akciók
számszerűen a lapban

576 KNYV

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva
vásárolhatsz:

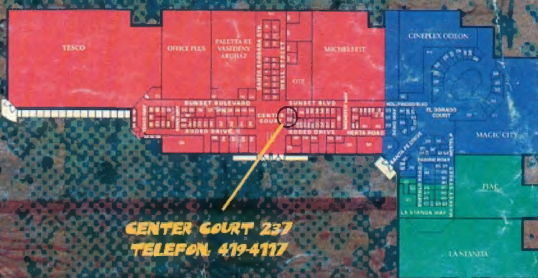
**1137 BUDAPEST
POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK :
35-90-576**



576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkút nál)



**CENTER COURT 237
TELEFON: 419-4117**

FIGYELEM!!!

ÚJ BOLTUNK NYÍLT A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett Telefon: 345-80-76

FIGYELEM!!!



VÁRUNK HATALMAS NYITÓ AKCIÓKKAL!

FIGYELEM!!!

